昭和61年6月1日発行（毎月1回1日発行） 第4巻 第6号 通巻第18号
昭和60年11月19日 国鉄首都特別扱承認雑誌 第8666号

闘うパソコンゲームマガジン

コンプティーク

Vol.18 1986 6月号 定価430yen

大増ページ刷新号



RPG ロールプレイングゲーム 大特集

ファミコン袋
発見!! タッグチームプロレスリングに隠し必殺ワザ

ハイドライドスペシャルの不気味キャラ大公開

コンプティーク情報局
ファミコン探偵団
アーケード・エクスプレス
SEGAニュース

ドキドキワクワクの とてもH（エッチ）な袋とじ
コスモエンジェル/エリカ/ショッキング・クロスワード/その後の慶子ちゃん

feelin' **YAMAHA**



ブラックダイナミズム。ヤマハMSX2。

ホームパーソナルコンピュータ

YIS604/128

MSX2 RAM 128KB + VRAM 128KB

本体価格 ¥99,800
(パソコン独習ソフト付)

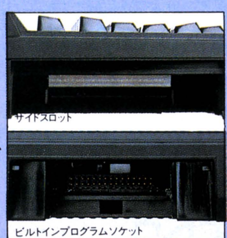
●写真のマウス、フロッピーディスクドライブ、ケーブルは別売です。

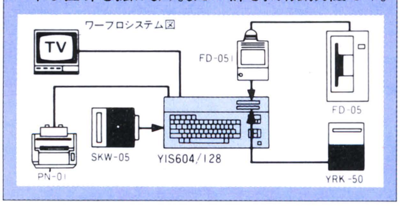


●MSXマウスMU-01 ¥12,800 ●大容量1Mバイト両面倍密マイクロフロッピーディスクドライブFD-05 ¥64,800 ●FDインターフェースケーブルFD-051 ¥25,000 ※フォーマット時は720KB

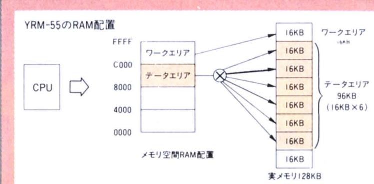
拡張性に、大きな差。ヤマハ独自の
3スロット+1ソケット

各種ユニットに対応するヤマハ独自のサイドスロットと2つのMSX標準スロット。この3スロットが豊富なソフトウェア、周辺機器にパワフルに対応。これからのパソコンには不可欠なディスク対応など、優れた拡張性を実現します。例えばサイドスロットにDISK日本語ワープロユニット(SKW-05)を、2つのカートリッジスロットには新発売文節変換カートリッジ(YRK-50)とディスクインターフェイスを接続。すると、文節変換、外部熟語登録、さらにディスクの活用も可能なワープロ専用マシンに変身。また、3スロットに加え、独自のビルトインプログラムソケット装備。新発売のグラフィックエディタ、ザ・ペインタなど各種ROMパックに対応し、知的アミューズメントの世界を拡げます。まさに群を抜く拡張性です。

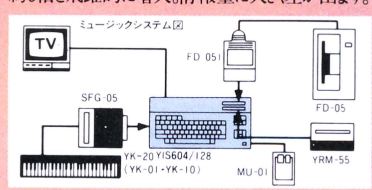




メモリマッパで情報量に大差
128KBのメインRAM



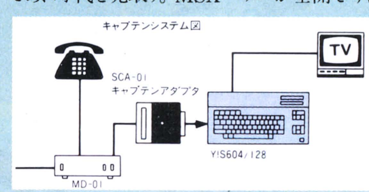
メインRAM128KB。この16bitパソコン並のメモリをフル活用するために採用されたメモリマッパ方式。これは8bitCPUのアドレス空間、64KBを16KBずつの4ページに分割し、ページ単位で実際のメモリデバイスに割り当てるというもの。この画期的な方法によりメモリを自由に使いこなすことができます。例えばミュージックシステム。膨大な音楽情報の処理には広大なメモリが必要です。FMサウンドシンセサイザユニットII(SFG-05)と新発売FMミュージックコンポーザII(YRM-55)を接続し、その機能をフルに発揮(ディスクと接続)させる場合には、データ量はマッパのない64KBのMSX2に比べ約6倍と飛躍的に増大。情報量に大きく差が出ます。



ホーム・インテリジェント・ターミナル
キャプテン対応、実現



情報センターと自宅を結んで多彩な情報交換ができる双方向画像通信メディア、キャプテンシステム。このニューメディアの核とも言えるシステムにYIS604/128が対応。新発売のヤマハMSXキャプテンアダプタ(SCA-01+MD-01)とドッキングすることにより、一気にキャプテンターミナルへと進化します。その機能は家庭用端末の上級仕様"ランク2"に対応。キャプテンの情報をもれなく表示でき、メモリ機能、メロディ機能ももちろん装備。その上、プリンタへのハードコピー、マイクロフロッピーディスクへの画像記録、マウスによるイージー操作など、パソコンならではの拡張性も抜群です。さあ、時代を先取り。MSXパワーが全開です。



新開発VDP/VRAM128KB実装 128KBというVRAMを搭載。同時256色表示など、桁違いの能力を実現。
Ver. 2. 0のMSX-BASIC搭載 48KBに拡張され、さらに多機能、高性能になりました。
3種の画像出力標準装備 アナログ※RGB対応で高度なグラフィックが楽しめます。ビデオ、RF出力も装備。
使い易さも性能。風格のブラックフェイス キーボード、その他細部まで、操作性が優先されています。
「パソコン独習ソフト」付属 ビルトインプログラムソケットに収納すれば、操作の基本を学ぶことができます。

※RGBTV(21P)と接続する場合はRGBケーブル(RC-01 ¥5,500)をご使用ください。

〈主な仕様〉●CPU:Z80A●RAM:256KB(メインRAM128KB+VRAM128KB)●ROM:48KB(MSX-BASIC Ver. 2.0)●表示能力:最大80文字×24行●グラフィック機能:512×212ドット(ビットマップ、512色中16色、2ページ)/256×212ドット(ビットマップ、同時256色、2ページ)他●サウンド機能:8オクターブ3重和音+1効果音●カレンダ時計:リアルタイマ(バッテリーバックアップ)●マウス:汎用I/Oポートにてサポート●付属ソフト:パソコン独習ソフト(ROMパック)

新登場のソフトが、また世界を広くする。

FMサウンドシンセサイザユニットII SFG-05 ¥29,800
FMミュージックコンポーザII YRM-55 ¥9,800 NEW
ディスク日本語ワープロユニット SKW-05 ¥49,800
文節変換カートリッジ YRK-50 ¥25,800 NEW
ザ・ペインタ YRG-01 ¥15,800 NEW
ザ・ペインタ(マウス付) YRG-01M ¥25,800 NEW
MSXキャプテンアダプタユニット SCA-01 ¥40,000 NEW
キャプテンモデム MD-01 ¥98,000 NEW

※キャプテンシステムの設置工事は資格を必要とします。無資格で工事することは禁じられていますので、ご注意ください。
※キャプテンアダプタユニット・モデムの価格に工事費は含まれません。

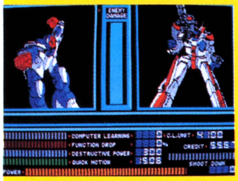
●上記の製品のお求めは、もよりの電気店、パソコン専門店、オーディオ店、有名スーパー、百貨店でどうぞ。
●商品内容についてのお問い合わせは、ヤマハMSXインフォメーションセンター 東京 TEL03(255)4487 大阪 TEL06(251)0535 ●MSX MSX2の詳しい資料のご請求は、〒430-91 浜松市浜松郵便局私書箱3号日本楽器製造株式会社AY・XJ係まで。

コンプティーク

1986 Jun. Vol.18 発行／角川書店 6月号

もくじ CONTENTS

やっぱりパソコン
人気RPG⑨本を徹底解析!!
RPG(ロールプレイングゲーム)大特集



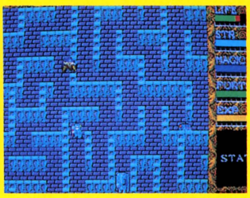


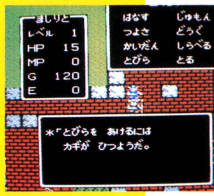



How TO Win

好評連載

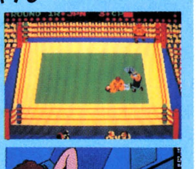
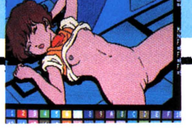
ファミコン編

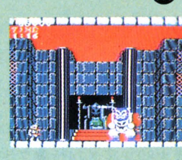




福袋 99

コンプティーク情報局



特別付録 ファミコンカートリッジシール

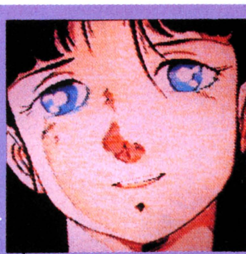
今月のポスター
●ポピンズ・ポスター
撮影／小林ばく
スタイリスト／高橋陽子

●レリクス・ゲームマップ
イラスト／滝本和是
協力／ボーステック株式会社



COVER
アートディレクター／高木和雄
フォト／岩瀬陽一
ヘアメイク／早川慎一(BONAMI)
スタイリスト／高橋陽子
モデル／志村香
▶『パンツの穴2』でデビューしてからはや1年。ハワイにロケした写真集『はじけそう』が大好評、歌にドラマにがんばってる志村香ちゃん、もうすぐ16歳！ 笑顔にクラリ、で、やっぱりかわいいぞ!!

Crush THE Game



アドベンチャーワールド

DRAGON GYM



●IDOL　島田奈美、三宅由香インタビュー、荻野目洋子、少女隊LIVE、その他いろいろ ●ANIME　ばっちりプロジェクトA子!!　るーみっくわーるど、装甲騎兵ボトムズ、●MUSIC(ファミコンミュージック)　FCMベスト10!!　毎度おさわがせします

超SFバロック・ファンタジー・コミック

神聖記ヴァグランツ Vagrants

☆好きになってね。わたしたちのこと

ポピンズ



●ひみつ全開大図鑑
●ポピンズお仕事Book
●じっくりハチャメチャ・インタビュー
●お楽しみワイワイ・コーナー

ひろコのセッショントーク
★ナイコン・ボーイもファミコン仲間!?
●リーダーズトーク&グラフィックゲリラ ●マークのおののき探険隊 ●パズルクイズ ●エキサイティング・ライブラリー ●先月の懺悔 ●インフォメーション ●コンプティーク・ビルボード ●The Present

ハードウェア情報のページ
HARD PACK PAGE

コンプティーク6月号についてのお問い合わせは

休日を除く月～金曜日の午後4～6時の間に **03(359)9900** で受け付けています。なお、この雑誌の記事や内容について以外のお問い合わせは御遠慮ください。もちろん、トップシークレットテレフォン同様に、まちがい電話厳禁。ゆっくり正確にダイヤルしてネ。

ザナドゥ

XANADU™

FALCOM ORIGINAL ROLE-PLAYING GAME

DRAGON SLAYER II

A new type real time role-playing game by Falcom



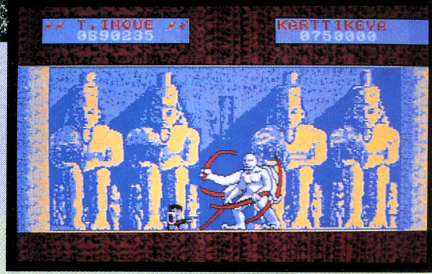
Produce and Supervision : Kow Yokoyama. Photo : Masaki Okumura.

好評発売中!

X1/C/F X1 turbo/turbo II	テープ版(2本組) ¥6,800 5″ディスク(2枚組) ●シングルディスクでも使えます ¥7,800
PC-8001mkIISR 専用 PC-8801/mkII (SR FR MR は不可) PC-8801mkIISR/FR/MR専用	5″ディスク(2枚組) ●シングルディスクでも使えます 各¥7,800
PC-9801E/F/M/U/VF/VM	5″ディスク 2DD, 2HD 3.5″ディスク 2DD 8″ディスク2D 各¥7,800
FM-7/77 FM77AV (FM音源)	5″ディスク 3.5″ディスク 各¥7,800

●テープ版はDISK版と画面の絵が異なります。●X1Dはテープ、3インチとも使用できません。●カセット版・X1以外の発売予定はありません。●FM-7用でエプソン・TF-10シングルドライブをお使いの方は専用プログラムになりますので通信販売のみとなります。





Falcom

日本ファルコム株式会社

SST

〒190 東京都立川市柴崎町2-2-19 カトービル TEL.0425(27)6501(代)

通信販売 送料無料

▶通信販売ご希望の方は、品名・機種名・住所・氏名・電話番号を明記の上、現金書留で日本ファルコム・コンプティーク 係宛までお申し込みください。

スタッフ募集:モノを創り出す仕事はオモシロイ!(プログラマー・イラストレーター・音楽担当・編集担当)アルバイト可



SAPPORO
◎最新ファミコンソフト&高橋名人サイン入りジョイスティック
◎ファミリー・キャンプセット
◎ファミリー・ピクニックセット
どれをもらうか、家族会議!
HUDSON SOFT
ファミコン・ソフト'86
TAKAHASHI SPECIAL
SAPPORO
ハドソンの高橋名人
※ファミコンとファミリーコンピュータは任天堂の商標です。
◎ファミリー・トレーニングセット
SAPPORO
◎親子ペア・スポーティ・チェア
SAPPORO
いま、サッポロドリンク6缶入りボックスを買うと、抽選で5,000名様(各賞品1,000名様)にドーンと当ります!
サッポロ
欲しがり親子プレゼント

〈ご応募方法〉
●お買い上げの〝6缶入りボックス〟に貼付された「アドレス・シール」をはがし、官製ハガキの宛名面に直接貼って投函してください。アドレス・シールが貼っていないと無効になります。●ハガキには、あなたの住所・氏名・年令・職業・電話番号・ご希望のプレゼント品名を1点ご記入ください。●応募の締切りは5月31日㊏です(当日消印有効)。●当選発表は賞品の発送をもってかえさせていただきます。●ご応募者の中から抽選で、各賞品1,000名様合計5,000名様に、下記の賞品のうち1つをプレゼントいたします。◎最新ファミコンソフト&ハドソンの**高橋名人**サイン入りジョイスティック ◎ファミリー・キャンプセット ◎ファミリー・ピクニックセット ◎ファミリー・トレーニングセット ◎親子ペア・スポーティ・チェア ●どうぞふるってご応募ください。
※キャンペーン対象地区は東京都、神奈川県、千葉県、埼玉県、茨城県、群馬県、栃木県、長野県、山梨県です。

キウイソーダ
NEW
武夷山 烏龍茶
うめ20
あんず20
コーヒー・マイルドブレンド
リボンオレンジ
SAPPORO
欲しがり親子プレゼント
カラダと親友
SAPPORO DRINKS
サッポロビール株式会社



富士見
ドラゴンブック
続々登場!!

最新刊（4月刊）

SFの巨匠・栗本薫が放つゲームブック第1弾!

魔境遊撃隊

——— ナイルの呼び声 ———

栗本薫原作・永橋隆執筆

定価480円

既刊







スカイフォールシリーズ
魔人の沼 絶賛発売中 定価480円

AD & D®シリーズ
パックス砦の囚人 定価480円

AD & D®シリーズ
ゴーストタワーの魂の石 定価480円

近刊

ONE-ON-ONE™シリーズ
アルカニア城の決闘 5月刊 （B6判）予価1,450円

AD & D®シリーズ
ウェイレスの大魔術師 6月下旬刊 予価480円

ONE-ON-ONE™シリーズ
古代ロボットの決戦 7月刊 （B6判）予価1,450円

スカイフォールシリーズ
黒いピラミッドの謎 6月下旬刊 予価480円



ホログラムがついて新装登場!!

最新刊（4月刊）

クォーラス城からの脱出

定価480円

富士見書房 〒102 東京都千代田区富士見1-12-14
☎03(261)5375 振替東京 7-86044



脅威のアクションシューティングゲーム
忍者は修行でござるの巻
©1986 HUDSON SOFT © 藤子・小学館・テレビ朝日
ハドソンのファミリーコンピュータ™用カセット
ファミリーコンピュータは任天堂の商標です。
忍者ハットリくん
ファミコン選手権大会
2分間の予選と
5分間の決勝でござる。
みごと初代伊賀忍者
チャンピオンに
輝くのは君でござる。
ニンニン!
日程表
4/26〜29
札幌丸井今井
お問い合せ先:011-281-1151
5/3〜5
大阪なんばCITY
お問い合せ先:06-644-2500
5/17〜18
東京こどもの城
お問い合せ先:03 -797-5661
忍者ハットリくんファミコン選手権
ソフトも
好評発売中!!
HFC-NH標準価格
4900円
高橋名人のワンポイント・アドバイス
START➡
その一
ハイパーゾーンでいっきに高得点! この地点でジャンプをすると画面がグレーに変わり敵の甲賀忍者(30点)が、カキ(4000点)に変身する。あとは体当たりで1ヶでも多くカキを取ること。少なくても20ヶは取ってくれよ!
その二
"必殺ロボ鳥撃ち"は強力なワザだ! このあたりでは、空から爆弾を落とすあのロボ鳥(400点)が次から次へとでてくる。このロボ鳥を逆に利用するのがこのワザだ。 ロボ鳥攻撃のスキを見ながら木のてっぺんまで登り、後はひたすら手裏剣で撃ち落とせ!
その三
"ボーナスステージ"は残り20秒前に入ること! ボーテスエリアはチクワとタイムで1万点近いポイントをかせげるところだ。ただし、チクワを取っている途中で時間ぎれになったらせっかくの得点も0点になる。だから少なくとも20秒前にはボーナスエリアに入ること。そうすれば取った得点はまるまるもらえるし、時間のムダもない。
TAKAHASHI
予選は2分間。
レベル1〜4どのレベルでもかまわないが、4の方が高得点が狙えるぞ。ズバリ決勝に残る為には10万点以上でなければムズカシイと思う。
ガンバッテネ!
"ガンバレ,,
ハドソン
HUDSON GROUP
HUDSON SOFT®
ハドソン 札幌 〒062 札幌市豊平区平岸3条5丁目1-18 ハドソンビル ☎011-841-4622
ハドソン 東京 〒162 東京都新宿区市谷田町3丁目1-1 ハドソンビル ☎03-260-4622
ハドソン 大阪 〒556 大阪市浪速区下寺2丁目3-2 ☎06-644-4571
その他営業所 東北・金沢・名古屋・岡山・広島・福岡・鹿児島・沖縄

KOEI
GAME

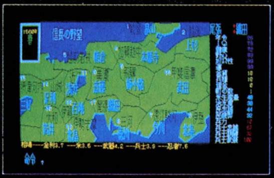
歴・史・を・創・る

信長の野望



史上最大のロングセラー「信長の野望」を知らずして、シミュレーションゲームは語れない。

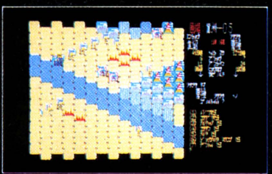
PC6001、8001、8801、9801シリーズ、
FMシリーズ、MZ1500・2500、IBMJX、B16/EX・MX
SP-250・350、MSX、SMC-777、X-1、S-1、
8FD7,800円、5FD6,800円・7,800円、
3.5FD6,800円・7,800円 QD5,800円
テープ版4,500円・4,800円



三國志



1800年前の中国。魏・呉・蜀の知将、猛将達が知略のかぎりをつくし、広大な大地を統治せんと戦った。250名の登場人物が織りなす壮大なドラマ。中国全土を統一するのは貴方だ。



PC8801
FM16β
>14,800円

98版完成!



麻雀大会の

成人向

野球拳で女の子の服を一枚ずつ脱がせていくというたわいない内容から「団地妻の誘惑」「オランダ妻は電気ウナギの夢を見るか?」(光栄)などのソフトのように、とても上手にエロチックな要素をゲームの中に取り入れたものまで、質的にかなり良いゲームも出てきた。ただし残念ながら、この2本をしのぐソフトはまだない。(雑誌アソコンより)

団地妻の誘惑



●ストロベリー
ポルノシリーズ第1弾

オランダ妻は電気ウナギの夢を見るか?



●ストロベリー
ポルノシリーズ第2弾

ナイトライフ

御結婚祝いに最適
マスコミをこれ程にぎあわせたソフトはかってなかった。各体位、安全日計算付。



●ストロベリー
ポルノシリーズ

が遅れて大変ご迷惑をおかけいたしております。よりよい作品に仕上げるべく努力いたしておりますので、もうしばらくお待ちください。

RPG 特集

R ロール

ROLE PLAYING GAME

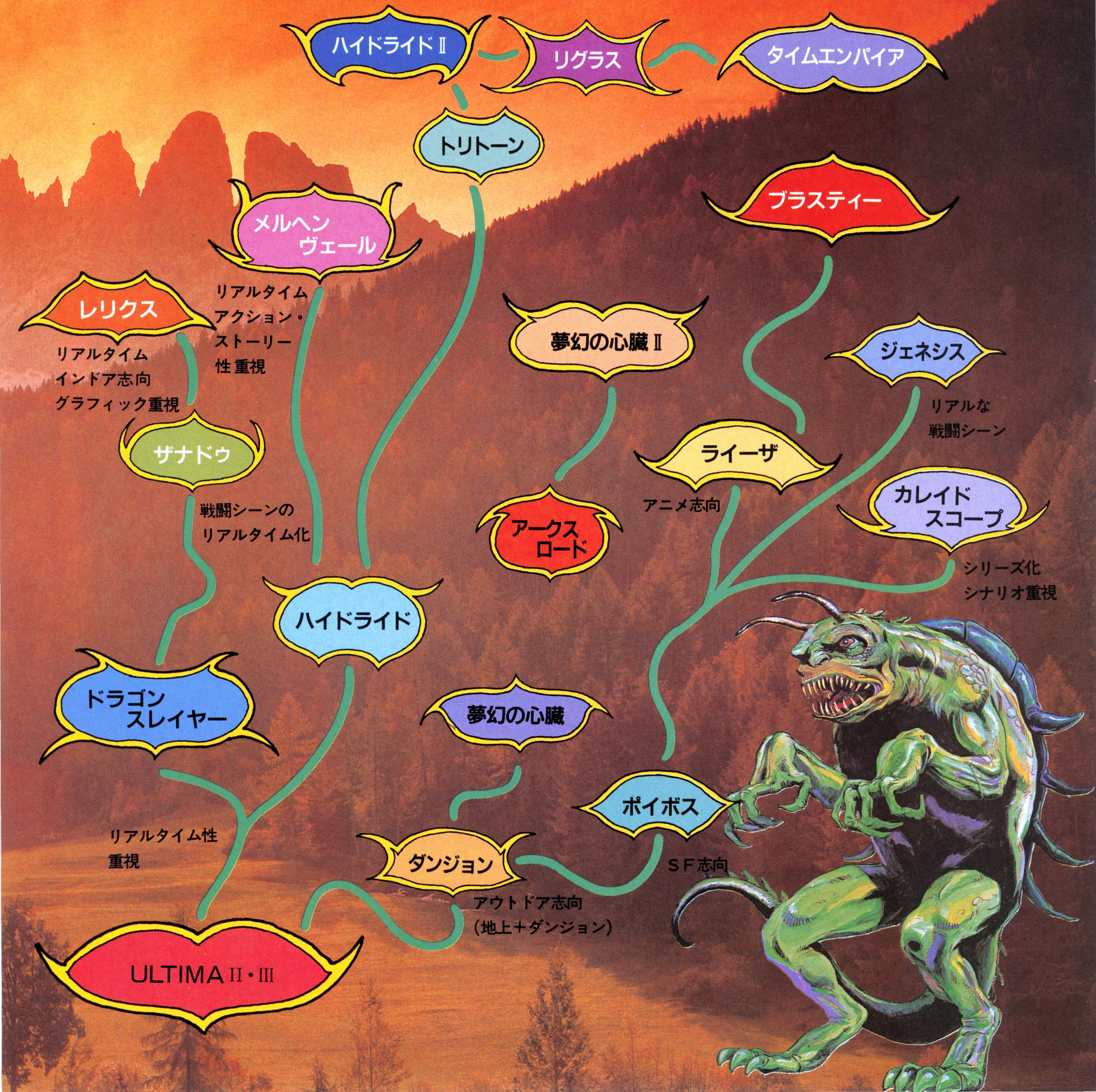




PG大特集

プレイングゲーム

これでもか、これでもかとばかりにやってしまった超最新RPG特集。「ウィザードリィ」「ウルティマ」だけがRPGじゃない、なーんて思っている人にピッタリのゲームばかり。キミはラストシーンを何本見ることができるかな!!





お待たせ！ SFアニメーションRPG「ブラスティー」がついに登場!! スクウェアが日本サンライズと提携してつくりあげた「ブラスティー」で、キミは今、宇宙空間へと飛びたつのだ!!



プロローグ

反物質で囲まれた階差閉宇宙。オンディーナ……その閉宇宙の一つに属し、人類の90%以上が生活を営む巨大母船。人々は、コミューンと呼ばれる中央統轄局に統治され、職業をも決定されている。一定の年齢に達した男子の大多数は、インカー・マースと呼ばれる賞金かせぎとして、クルーズ・チェイサー（巡航追撃戦闘機）を与えられる。

今、オンディーナのラボ（新型兵器開発局）で、新しいクルーズ・チェイサーの試作品が一体完成した。プロトタイプ・コードネーム“ブラスティー”。それがキミに与えられたクルーズ・チェイサーだ。

ゲーム中にはさまざまな疑問や矛盾が待ち受けている。しかも、ゲームの最終目的は明らかにされていない。

閉ざされた空間だというのに、どこからともなく現れる敵、敵、敵。キミは激闘を勝ちぬくことができるだろうか!?



◀小惑星群が目前に！



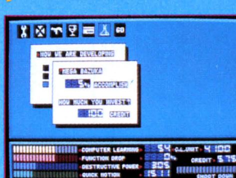
◀敵との戦いが続く。



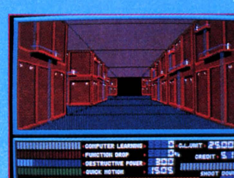
アニメ＋ゲーム＝ブラスティー

スクウェアと日本サンライズの合作のこのゲーム。サンライズがキャラクター制作、アニメを担当というだけでもうワクワクしてきちゃうね。ブラスティーをはじめとして敵メカのスムースな動きがもう完全にTVアニメしている。

アニメがすごいだけではない。パッケージに入っている付録がまたすごい。16ページからなるカラーの設定資料集。もちろんサンライズの手によるものだ。メカの細部の設定までわかるというわけだ。おまけにステッカーまでついてくる。それだけではない。ゲーム中で使われる曲の中から3曲がソノシートになってついてくる。



◀ウインドー表示。



◀ステーション内部



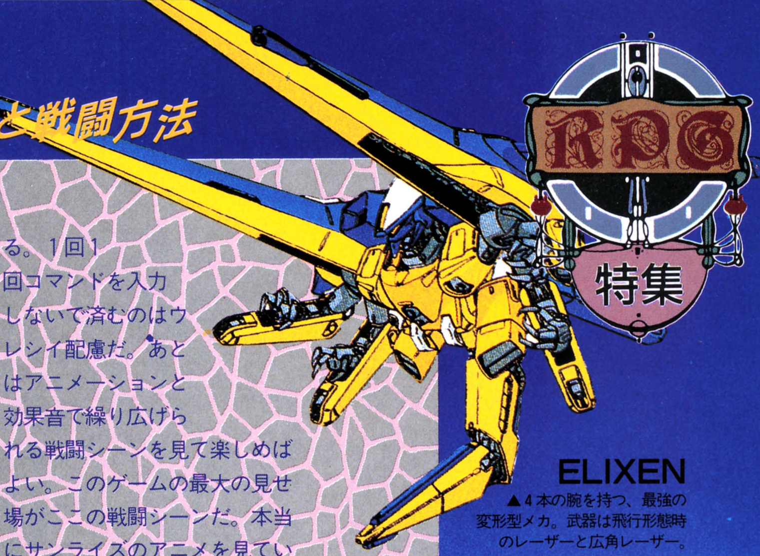
◀宇宙空間を飛ぶ。



◀敵と遭遇、戦闘開始。



ブラスティーの武器と戦闘方法



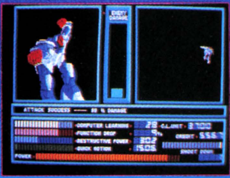
ブラスティーは同時に5つのタイプの武器を装備できる。まずはバルカン砲。新品のブラスティーには標準装備されている。ショルダー・チェイサー（肩の砲）にはビームライフルやブラスターを接続できる。背中のポッドにはミサイルを格納し、腕のポッドにはソードを格納できる。そしてシューターの時にのみ使用できるランチャーがある。各タイプにはそれぞれ破壊力の異なるバリエーションがあるが、1つずつしか装備できない。

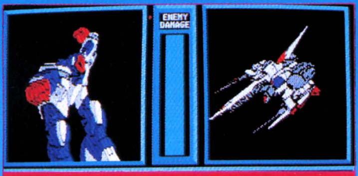
敵に遭遇すると自動的に戦闘モードになり、画面が切り換わる。左側がバリアント、右側がブラスティーだ。そして中央のゲージが敵のダメージを表わしている。戦闘は3ターン先行入力という形で進められていく。3回分の攻撃を選択するとその順序で攻撃してくれる。1回1回コマンドを入力しないで済むのはウレシイ配慮だ。あとはアニメーションと効果音で繰り広げられる戦闘シーンを見て楽しめばよい。このゲームの最大の見せ場がここの戦闘シーンだ。本当にサンライズのアニメを見ている気がしてくる。

戦闘結果を大きく左右するのが、クイックモーションだ。この数値が高くなると敵が攻撃してくる前に3回連続で攻撃することも可能だ。

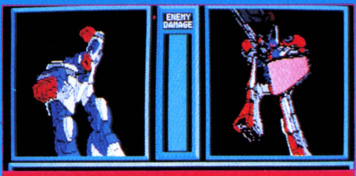
ELIXEN

▲4本の腕を持つ、最強の変形型メカ。武器は飛行形態時のレーザーと広角レーザー。

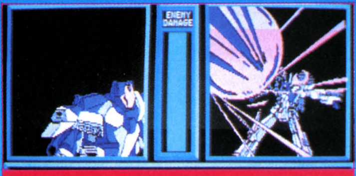




▲シューターでの戦闘

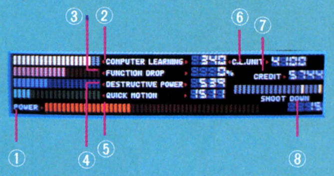


▲シールドで敵の攻撃をかわす



▲敵の攻撃を受けてしまった

インジケーターの見方



①**パワー**──→エネルギーの量を表す。パワーがゼロになると、ブラスティーは動けなくなりゲームオーバーになる。
②**コンピュータ・ラーニング**──→コンピュータの経験値を表す。
③**ファンクション・ドロップ**──→ブラスティーの機能低下を表す。100%になると爆発してしまい、ゲームオーバーになる。
④**デストラクティブ・パワー**──→ブラスティーの総合的な破壊力を表す。
⑤**クイック・モーション**──→動作のすばやさを表し、この数値が高いほどブラスティーの戦闘能力が高まる。
⑥**コンピュータ・ラーニング・ユニット**→コンピュータ・ラーニングの最大値を表す。このユニットは母船で買うことができる。
⑦**クレジット**──→金の単位。敵機の撃墜数に応じて賞金交換所で交換する。
⑧**シュートダウン**──→上のメーターが今までのトータルの撃墜数（2進法で表示）、下がまだ賞金と交換していない分を表す。

ブラスティーの変形パターン

下の写真がブラスティーの変形パターンだ。

人型の戦闘用モードのときをガンナーという。右の肩についているのがメインの重力砲、両肩の巨大メインクラスターはまるごと移動する。

飛行形態はシューターと呼ばれていて、ノズルが全部後方へまわるため最大の加速力が得られる。

ゲームの中では、ガンナーは1ブロックごとに移動するので、マップを作成するのに便利だ。シューターの場合は、分岐点または行きどまりまで自動的に進む。

また、移動中に敵に遭遇すると、そのまま戦闘モードになってしまうので、敵がいそうなところでは前もって変型しておいた方が安全だ。

GUNNER



▲人型の戦闘用モードのガンナー。1ブロックごとに移動するので、マップ作成にはこの形態が便利だ。





▼飛行形態をとったブラスティー・シューター。高速での移動が可能である。



SHOOTER



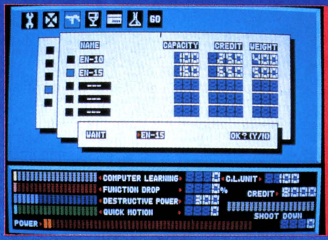
ステーション内で出撃準備！

母船内には、修理所、パワー補給所、装備売買所、クレジット交換所、パブ、研究所がある。これらとの“対話”はすべてマルチウインドーを通じてやりとりされる。それぞれに対応したアイコンを選ぶと、ウインドーにメニューが表示される。その中からさらに選んでいくといわけだ。

ゲームスタート時のプラスティーにはバルカン砲しかついていないので、まずは武器売買所へ。ここではコンピュータユニット、ウェポン、シールド、エンジン、オプションを扱っている。コンピュータユニットは、プラスティーのコンピュータのメモリのことで、スタート時には最低限しかついていない。これが少ないと、どんなに戦闘をしても強くなれない。オプションには早期警戒システムやオートパイロットなどのスグレものがあるが、最初のうちは売りにはでていない。エンジンは最低限必要なもので、これがないと宇宙に出ることができない。あとはシールドを買えば良い。ウェポンは、最初はバルカンのみで充分なので買う必要なし。

エネルギーを補給したらGO！画面はステーション内の3D迷路に変る。出口を探していたら、立入禁止区域に出てしまった。何かのパワーがはたらいていて、中に入れない。この奥に何があるのだろう？

しかし、とりあえずは宇宙へ出て賞金をかせがなくては……。



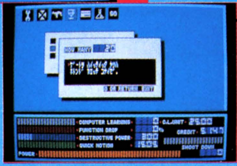
◀まずはエンジンを買う。



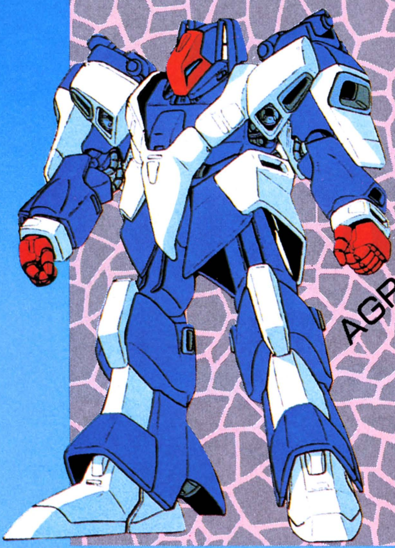
◀立入禁止区域に出てしまった。



◀宇宙へ向けてGO！

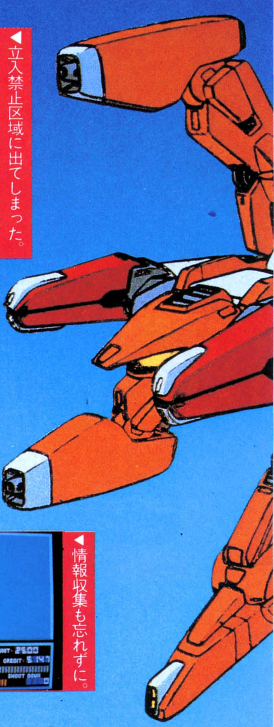


◀情報収集も忘れずに。

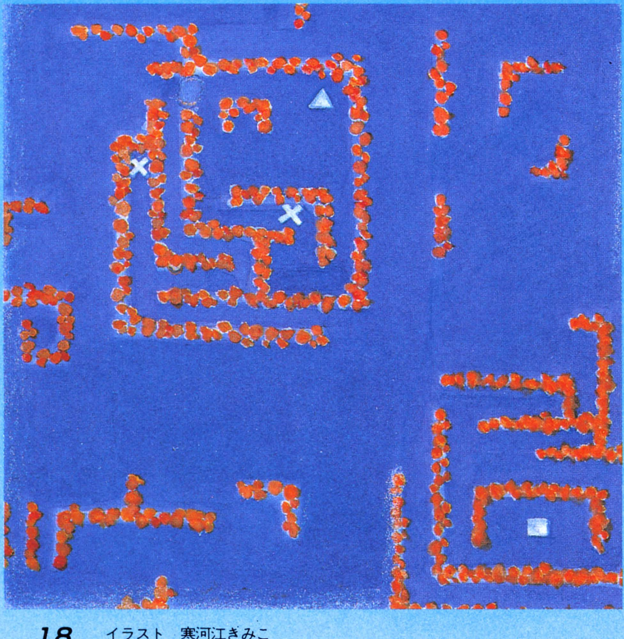


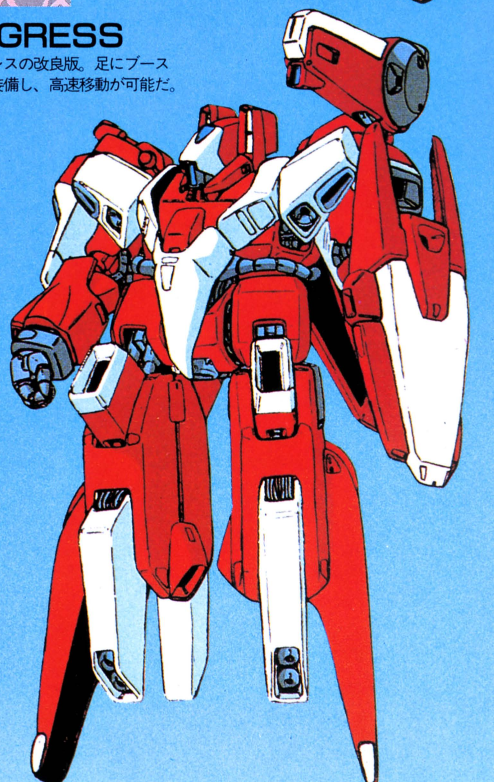
AGRESS

◀人間型メカ。主に格闘戦用。レーザー・ソードと厚い装甲を利用した体当たりで攻撃してくる。



STAGE 1 MOTHERSHIP





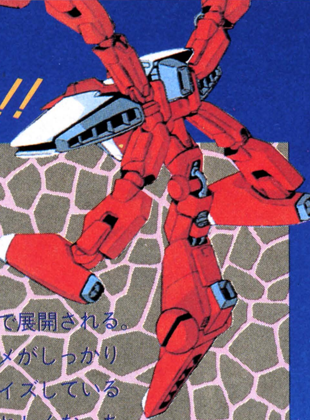
BAGRESS

▼アグレスの改良版。足にブースターを装備し、高速移動が可能だ。

 イラスト　寒河江きみこ



敵と遭遇！ 戦闘開始!!



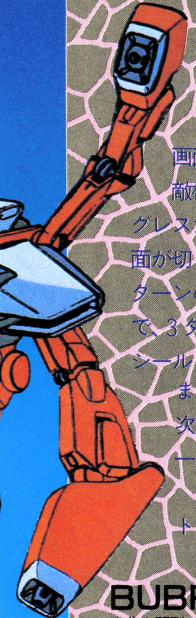
宇宙に出ると、まずは流れる星にウットリしてしまう。ところどころにある反物質の小惑星が不気味にせまってくる。宇宙を漂っていると、無限の宇宙のように思えてくるが、実はしっかりと３Ｄ迷路しているのだ。ついつい流れる星にだまされてしまうが、20×20のブロックがこの宇宙だ。ＲＰＧをやりなれたキミなら、簡単にマッピングできるだろう。

しばらくすると、突然画面中央のマーカーが光った。敵機接近！　インバースのアグレスだ。戦闘モードになって画面が切り換わる。画面左に攻撃パターンのメニューが表示されるので、３ターン分の攻撃を選択する。シールドは３ターン分有効なので、まずはシールドを選択する。次にバルカン、そして、もう一度バルカンを選択する。

入力が終ると戦闘のスタートだ。激しいバトルがアニメーションで展開される。このアニメがしっかりとサンライズしているので、うれしくなっちゃう。

アグレスがボディアタックをしかけてきた。たくみにシールドでかわす。今度はこっちの番だ。バルカン発射！一撃でアグレスは宇宙のチリとなる。いささかもの足りない気もするが、しょせんはやられメカさ。シュートダウンのカウンターが０から１に変わった。

敵は全部で８種類。それぞれ攻撃パターンがあるので、早めにそれを見ぬいて攻撃するのが戦闘に勝つコツだ。油断しているとやられてしまうぞ。



BUBRAY

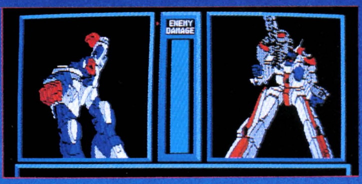
▼非人間型メカ。こまわりがきくので、アステロイド群などでの戦闘向き。レーザーで攻撃してくる。

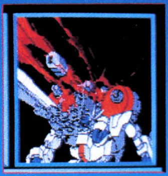


◀不気味なアステロイド群。



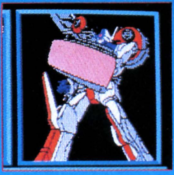
◀敵が接近、マーカーが光った。

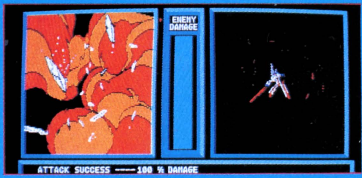




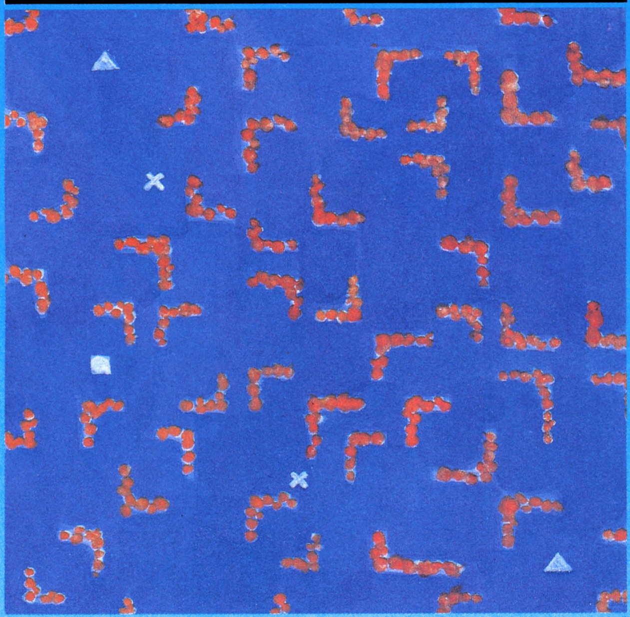


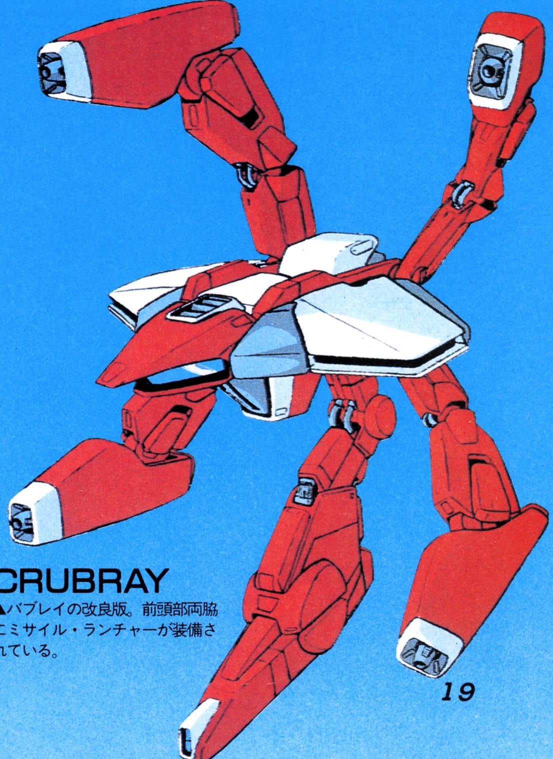






STAGE 2　ROCK



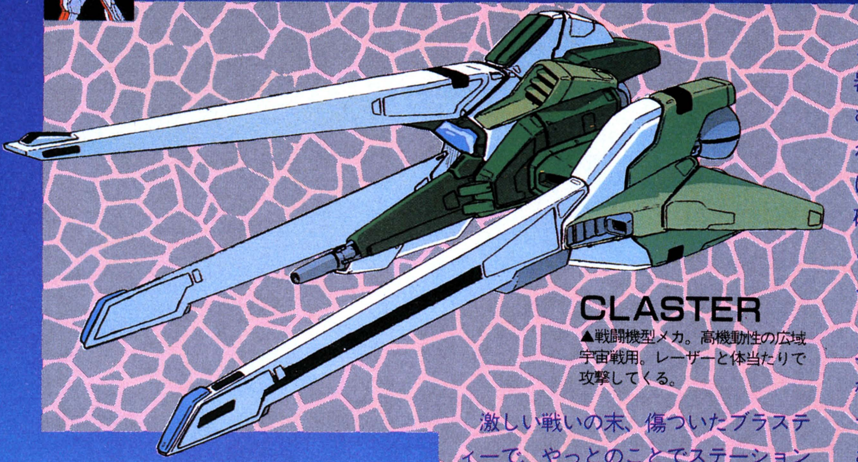


CRUBRAY

▲バブレイの改良版。前頭部両脇にミサイル・ランチャーが装備されている。

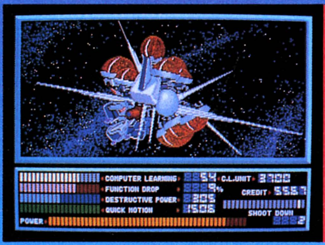


ステーションにもどってひと休み



CLASTER

▲戦闘機型メカ。高機動性の広域宇宙戦用。レーザーと体当たりで攻撃してくる。



◀ステーションに戻ってきた

激しい戦いの末、傷ついたブラスティーで、やっとのことでステーションに帰ってきた。

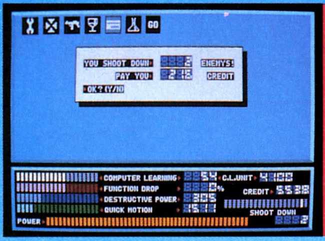
まずは、クレジット交換所で賞金をもらう。次に修理を行うが、パワーを買うだけのクレジットは残しておかなければならない。

パワーを補給してもまだクレジットが余っていたならば、装備のバージョンアップをしよう。装備売買所では武器の下取りもしてくれる。ゲームが進むにつれて、さらに強力な武器が売られるようになってくる。これらの武器は、母船の研究所で開発されている。研究所へ行ってクレジットを寄付すると、金額に応じて武器の開発を早めることができる。

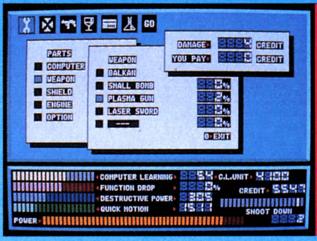
武器ばかりでなく、コンピュータユニットの増設やエンジンの換装も忘れないように。もし忘れてしまうと、ブラスティーの戦闘能力をレベルアップさせることができない。

ブラスティーの整備が終ったら、パブへ寄ってみよう。ここでお金をはらうと、いろいろな情報を聞きだすことができる。戦ってばかりいないで、ここで情報を集めることがゲームを展開するうえでの重要なポイントだ。もちろん重要な情報ほどお金がかかる。じっくりと時間をかけて情報を収集しよう。

中立サイドのステーションでは、聞きだせる情報の質が違うので要注意。情報を得られずに戦い続けていると、キミはただの賞金かせぎで終ってしまうぞ。



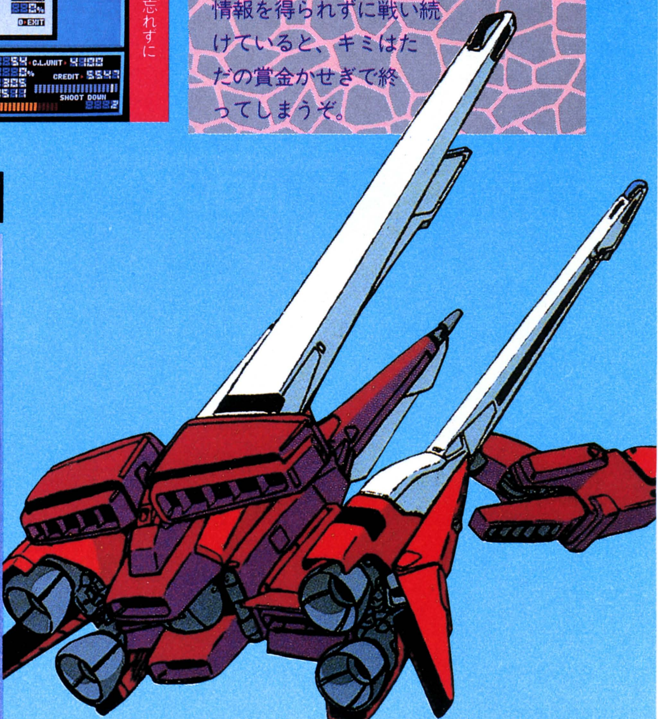
◀クレジットの交換をする



◀装備の修理を忘れずに

STAGE 3 PLANET





DAGLASTER

▲クラスターの改良版。ミサイル・ランチャーを装備し、ある程度の格闘戦も可能になった。



再び戦いの宇宙へ……

強化されたブラスティーの前では、インバースのアグレスはもはや敵ではない。それでもなお、敵は次々と現われてくる。

バブで得た情報によると、5つの閉宇宙がゲートでつながっているらしい。ただ、ゲートに入って帰ってきたヤツはほとんどいないらしい。よし、ゲームを探すことにしよう。と、突然宇宙からのメッセージが。"大いなる意志は人類をこの世界にふうじこめた"

大いなる意志とはなんだ？　宇宙には、他にもメッセージがかくされているらしい。

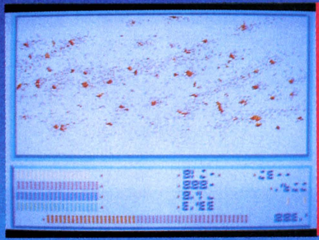
そして、ついにゲートを発見。突入する。そこにはまた星の海が広がっていた。敵だ。今度はアグレスの改良版バグレス。ちょっと手強いぞ……。

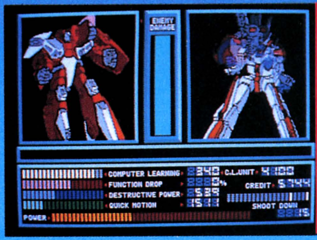
最初にも言ったように、このゲームの最終目的は明らかにされていない。さまざまな矛盾や疑問が待ち受けているのだ。メッセージの受け取り方次第で、ゲームはまったく違った展開をみせる。戦うばかりのゲームではないのだ。

宇宙空間に慣れないうちは、マップを参考にしてがんばってみよう。ゲームの最後には、アッという展開がキミを待ち受けているはずだ。ブラスティーの修羅場が見れるぞォ！

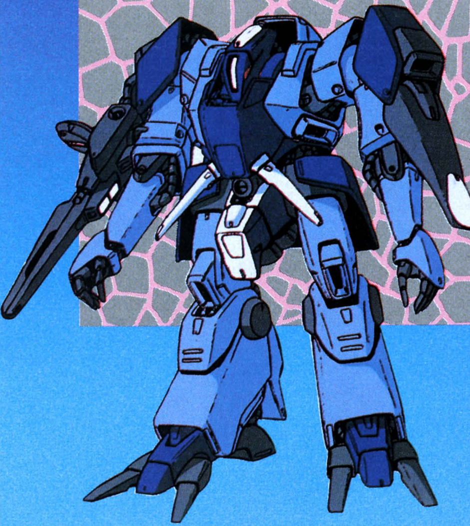


◀前方にゲートを確認！


◀ゲートに突入！

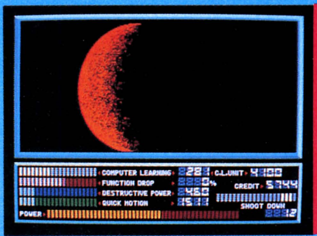


◀バグレスが出現！



D・D

▲人間型メカ。ゲーム中には登場しない。ビーム・サーベルとレーザーを装備した万能型メカ。

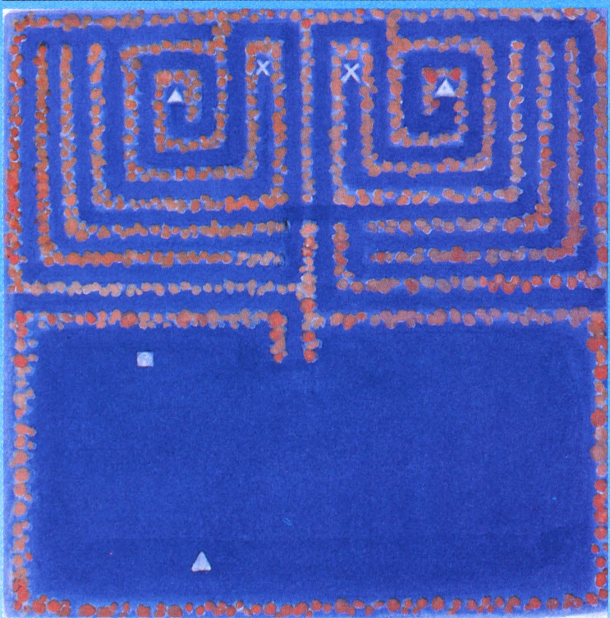


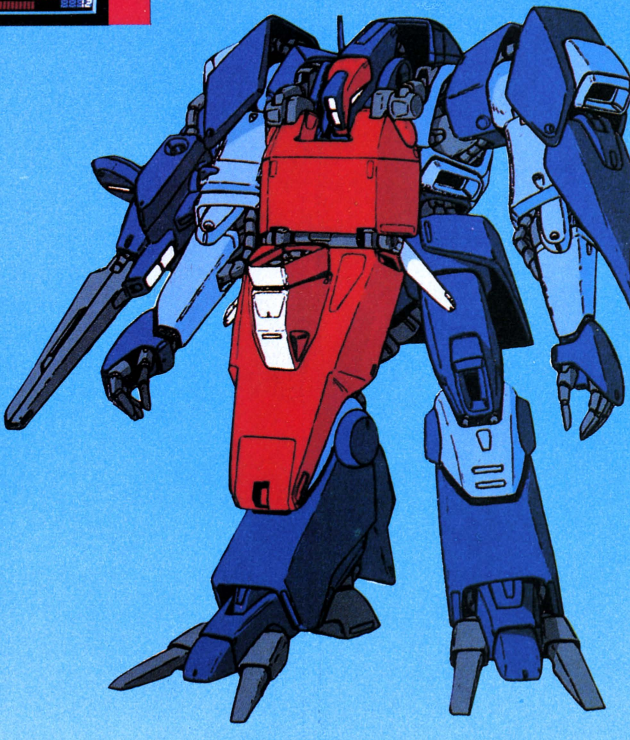
◀小惑星に遭遇

E・D・D

▼D・Dの改良版。可変式のシールドを装備。レーザーとビーム・サーベルで攻撃してくる。

STAGE 4　WAVE







あるひとつの物語

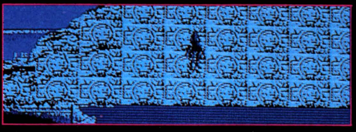
冒険は悪夢の中で始まった

眠い。あまりにも眠い。まるで、幾千匹のツエツエばえが体中にまとわりついてしまったかのような、異様な眠気の中で、私は恐ろしい夢を見ていた。昆虫にしては巨大すぎる無数の怪物たちが、骨格ともキチン質とも分からぬ外皮から、粘液をしたたらせつ幾重にも折れ曲がった触手を伸ばして、私のからだをむさぼり喰っている。

必死になって手足をジタバタさせ、怪物どもをふりもがこうとしても、金縛りの魔法にかかったように、指一本動かすことすらかなわない。両の目だけがまるで他人の体をながめでもするかのように、喰いあらされていく自分の内臓の残骸を見つめている。

ようやく、ほんのわずかばかり首をうしろにめぐらすことができたとき、私はそこに、愛する女が同じような獣の群れに喰いちぎられている姿を見た。私は、あらんかぎりの力をふり絞って、獣の一匹を壁に叩きつけた。そして、女の名前を絶叫したとたん、後頭部に強い打撃をくらって、そのまま本物の深い眠りに落ちていった。

私は海辺の廃墟をさまよう亡霊だった



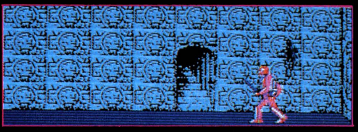
やがて私は、静かに寄せかえす波の音と潮の香にうたれて、目を覚ました。どうやらそこは、古い寺院の廃虚の入口らしかった。

確かに以前、それもはるかな昔に、ここに来たことがあるような気がする。が、それが何時ごろのことなのか、またここがいったい何処であるのか、そうした事柄をいっさい思い出せないまま、私は自分の体を見て驚いた。どうやら私は、この廃墟にただよう「かげ」か「まぼろし」のような存在らしかった。このままでは、私は石ころのひとつをつかんで動かすこともできない。

「なんとかしなければ……」

とりあえず私は、のり移るべき現実の体を求めて、ゆっくりと寺院の入口の階段へ影のようなからだをただよわせはじめた。

赤い戦闘服のアーミーに乗り移る



少し進んでいくと、黄色い石像が、うさぎの耳のような触手を持つ小さな獣と争っている最中だった。上方では不気味な光線を放つ仮面が、目を光らせている。どうやらこの廃墟は、私にとって必ずしも好意的な場所ではないようだ。

階段の手前に、赤い戦闘服に身をかためた警備兵がひとり立っている。私は男にそっと近づいた。私の意識は、スウッと男の中に吸いこまれ、男の体は、私の思い通りに動くようになった。

男の持つ武器の威力を試すために、いったんあの「うさぎ」をやっつけにもどろうかと考えたとき、私の意識の奥深くから、賢者の言葉が浮かびあがってきた。

「殺すことは良くない。それは悪魔の道である」

私は階段を登った。

アイドル・オブ・ビーストを手にする

登り口のところで、私は小さな獣の彫像を見つけた。「アイドル・オブ・ビースト」と刻まれたその彫像は、「けもの」というよりもむしろ、鳥をかたちどったもののように思える。金色に輝く美しい材質に魅かれたわけではないが、とりあえず私はそれを持っていくことにした。はしごを飛び越え、さらに上



の階へと続く階段を登る。

何人かの警備兵と、私はすれちがった。だれも私をあやしむものはいないようだ。が、黄色い石像や壁の仮面たちは、あいかわらず見境もなく攻撃してくる。どうやら、こいつらは生き物ではなく、機械によってコントロールされているらしい。私は、3階の右手奥へ進んでみた。

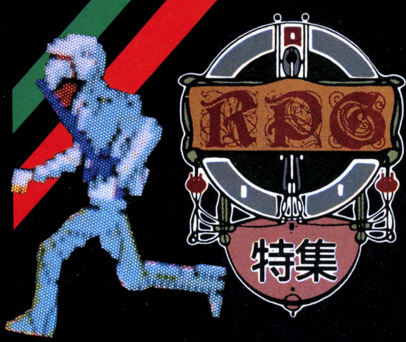
コントロールマシンを破壊する



そこには、私が着用しているのとはちがった紫色のユニフォームの男が待ちかまえていた。ヤツは、この辺り一帯に近づくものは誰であれ、容赦なく排除するよう命令されているらしい。いきなりおそいかかってきた。私は、ここでも争いを避けて、うまくジャンプして男の攻撃をかわし、奥にみえたドアに飛びこんだ。

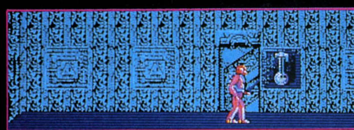
部屋の中では、大きな機械が規則正しく稼動している。立ったまま近づこうとすると、いきなり部屋中に電撃が走り、私は相当なショックをくらった。しばらく考えたのち、私は床にはいつくばるようにして、ジリジリと機械に近寄り、手にした剣でつついた。一撃で機械は壊れ、内部のオイルが床に流れ落ちた。

表にでると、再び紫の用心棒をやりすごして、3階の左奥へとなにくわぬ



顔で進んだ。予想どおり、黄色い石の化物どもは、壁に向かったままピクリとも動かなくなっていた。

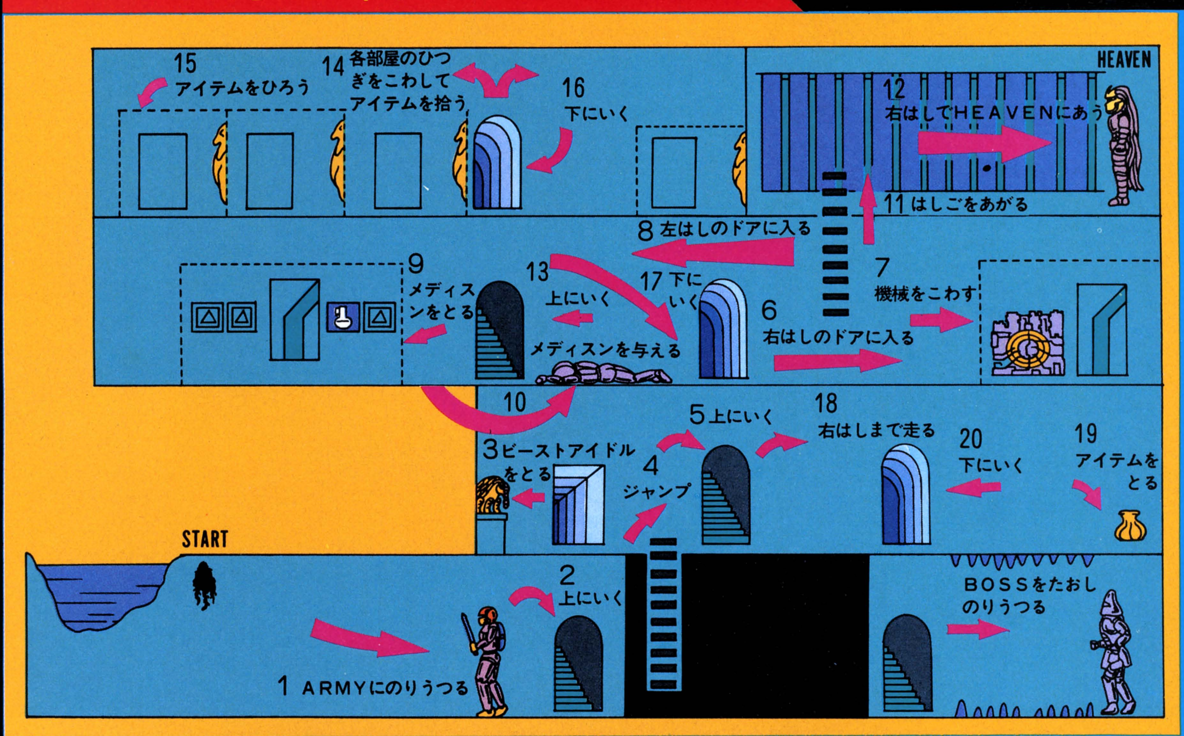
薬を分け与えて、善行を施こす

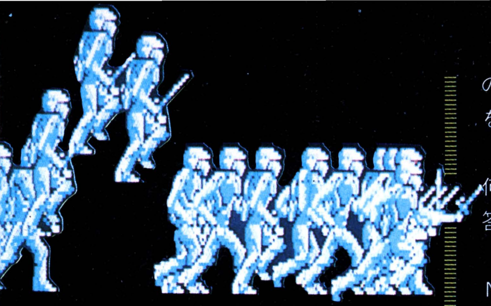


さらに何人かの警備兵をやりすごし、私は左はしのドアに入ってみた。壁に4つの額がかかっている。それぞれ何かのアイテムが隠してあるようなのだが、私が手にできたのは、薬のビンだった。これを手にして、再び通路を引き返す。紫色のユニフォームを着た男が倒れてもがいている。その姿をみたとき、再び私の意識にひらめく言葉があった。

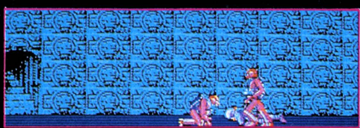
「なんじの持てるものを分け与えよ」

RELICS序盤戦マップ





私はその場にしゃがんで薬を施してやった。そのかいもなく、男は息たえてしまったが、いまわのきわに彼は改



心したようだった。
「やっぱりＨＥＬＬ信仰はまちがっていたよ」
男が最後につぶやいた言葉だった。どうやらこれで、この寺院を支配しているものの正体が、少し見えてきたようだ。彼らは「ＨＥＬＬ」の手先なのだ。

いにしえの王より古文書を託される

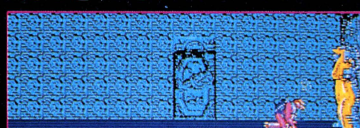
良いことをしたあとは気分がいい。私は、潮風の匂いに魅かれて、はしごを登っていった。そこは、寺院の最上階らしく、柱の間から海が望める美しい場所だった。寄せてはかえす、波の音が聞こえる。ふと、私は、柱のかげ



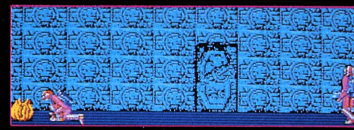
に、悲しげな表情の背の高い人物が立っているのに気づいた。高貴ないでたちで、顔のほとんどを金色のマスクで覆っている。
「わたしの名はＨＥＡＶＥＮ、戦士のひとりだった」
と、おもむろにその人物は語りだした。
私の脳裏に、ずっと長い間忘れ去っていた記憶の一部が、よみがえりつつあった。かつてこの世界は、ＨＥＡＶＥＮとその仲間たちによって治められていたのだ。それが、あのＨＥＬＬの一味によって打ち砕かれ、奪い去られ、この世は悪の支配するところとなったのだ。
ＨＥＡＶＥＮは、古代語で何事かをつぶやいた。そして、一冊の書物を私の手元に残すなり、かき消すように姿をくらました。
「待ってくれ、私はいったい誰なのだ？何のためにここをさまよっているのか？答えてくれ、ＨＥＡＶＥＮ！」
が、呼びかけもむなしく、ＨＥＡＶＥＮの姿は二度と現れなかった。あとに

古代文字の書かれた文書を集める

は、ただ波の音が残るばかりだった。
ＨＥＡＶＥＮがくれた古文書には、やはり古代文字が記されていた。私は、これと同じものを以前にも見かけたことがあるのを思い出した。どうも不思議だ。私自身は何ひとつ覚えていないにもかかわらず、つぎつぎと現れる風景や事物には、どこか関連があるような気がする。まるで私がゲームの駒にされ、目に見えないプレーヤーの手で操られているかのごとき気分だ。私は大きな運命に巻きこまれてしまったよ



うだ。
いったん3階に降りてから、別の階段を4階へと登っていく。4階には、4つの部屋があった。ここでも紫の用心棒がおそいかかってくる。しかし、むやみな殺りくは、私の真情ではない。やはり、適当にジャンプしてあしらいながら避けて通ろう。
部屋のなかは、どれもまったく同じ光景だった。女性の形をかたちどったひつぎが部屋のすみに立てかけられている。うかつに近づこうとすると、ひつぎに仕掛けられたワナが、光の玉を発してくる。私は、またもや床にはいつくばって、ひつぎににじりより、剣でひと突きしてみた。
ひらひらと1枚の古文書が舞い降りてきた。開いてみると、やはり同じ古代文字が書かれている。それぞれの部屋で1枚ずつ、そのほかに、廊下のつきあたりにあったハスの花のような金色の彫物から、さらに1枚の古文書を手にいれた。

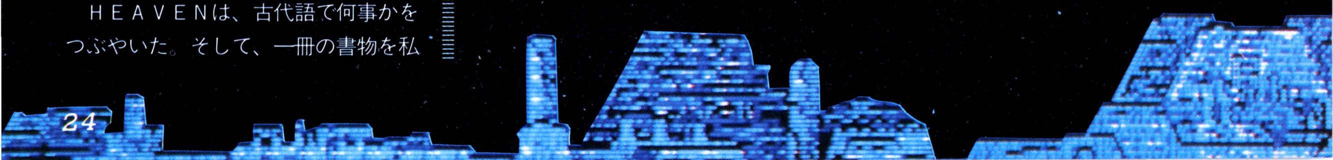


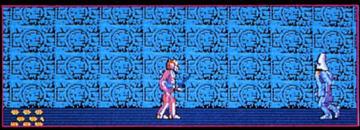
「ガールはカプセルに」「キーはビーストに」

同じような金色のハスの花が、2階の右奥にもあったのを思い出した私は、階段をどんどん降りて、その地点へと急いだ。うっ。やはり用心棒がひとり、自分のパンチの威力をためすように、ビュンビュン腕を鳴らしながら待ちかまえている。
走りよりざま、私は相手の頭高く飛び越え、みごと彫物の前に降り立った。やはり、隠されていた！　あの古代文字で書かれた1枚の文書が！



こうして集まった7つの文書を、私は改めてすべて開いて、じっくりとながめてみた。これらの文字は、私の記憶の彼方にいる、以前の私にとっての、とてもなじみ深い文字だったはずだ。私は知恵をふりしぼった。
やがて、文書の中でも、ＨＥＡＶＥＮがくれたものは、ちょっと様子がちがうことに気がついた。そこには、26個の記号が記されている。これは、何かを暗示しているのではないだろうか。
じっとみつめているうちに、私の意識のなかに、それぞれの文書に書かれた文字を通して、いくつかの単語が浮かび上がってきた。
「ＢＥＡＳＴ」「ＨＥＲＯ」「ＧＩＲＬ」「ＣＡＰＳＵＬＥ」「ＧＲＯＵＮＤ」そして「ＫＥＹ」……
いきなり、私の頭のなかに、遠い悪夢の光景がひらめき、鋭い痛みが走った。
「私は、私は？」
どうやら、その答えは、この建物の地下奥深くに隠されているようだった。私は、迫りくる重苦しい夢と、頭の痛みを振り払うようにして、ゆっくりと地下に向かう階段を降りていった。





ボスとの対決に勝ち、乗り移る

地下に降りてみて驚いた。私の以前の微かな記憶では、この部屋は、巨象をも骨ごと噛み砕いてしまいそうなステンレスの串で、天井から床まで刺しつらぬかれていたはずだった。それが今は、きれいになくなっている！

そして、おお、その向こうに現れたものは!! 異形の三角仮面と妖しい紫の光を放つよろいに身をつつんだ、邪悪の化身の姿!!

「この扉より向こうには、何人たりとも近づけぬぞ」

男は地獄の底から響いてくるような、暗く重々しい声でうなった。そして、両手をひとふりするや放たれたのは、真っ赤に燃えさかった火の玉!!

「まちがいなく、こいつがＨＥＬＬ軍団のボスだ」

私はとっさにジャンフして、こちらの眉を焦がさんばかりに迫った火の玉を間一髪でよけた。後ろに下がってはいけない。後ろに下がっては、いつまでも追いかけてくるので、必ずやられる！

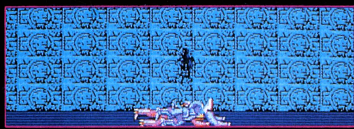
飛んでは突き、飛んでは突き、何度この攻撃を繰り返したことだろうか。さすがのボスも、やがてよろめいて戦意を失い、最後のひと突きにばったり地面にひれ伏した。

そのとき、私の意識はスーッと遠くなり、気がついたときには、私はいつの間にかボスの肉体に乗り移っていた。

私は、勝ったのだ。そして私は、この強靱なボスの肉体と攻撃力を、わがものにしたのだ。

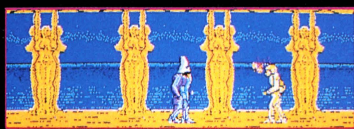


トビラの向こうには、黄金色の世界が



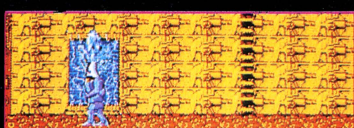
ボスが背にしていた壁に駆け寄ると、ハスワードを打ちこむ手間ももどかしく、私は扉を開けた。

向こう側に待っていたのは、目もくらむような金色の世界だった。およそ２階分ほどはしごを駆け登ると、再び海が見えた！



金色の女神像で支えられた見晴らしのいいこの場所は、闘技場だ。向こうから、黄金の戦士が立ち向かってくる。がしかし、火の玉を放つボスの体を持った私には、ものの敵ではない。

相手も相当にタフだが、遠隔攻撃を気長に続ければ、いつかはくたばる。こいつを倒してさらに進み、はしごを降りると、壁に巨大な獣の苦しむ姿が刻み込まれている。再び頭が割れそうなくらいに痛くなってきた。苦しまぎれにつかみだした「アイドル・オブ・ビースト」を足元に置くと、なんとその獣がアイドル・オブ・ビーストに乗

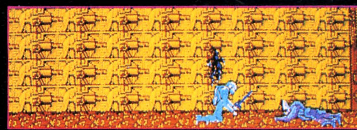


り移ってきた！

よろよろとよろめいて、夢中でとなりの部屋に踏みこんだ私の前に、今度は白い戦士が立ちはだかった。しかし、戦士と目が会ったその瞬間、またもや私は自分の存在がボスの肉体を離れていくのを感じた。私は、戦わずして白い戦士の肉体に乗り移ったのだ。

そして、部屋の奥にある凍りついたカフセルに閉じこめられている、真っ白な女の顔を目にしたとき、私のすべての記憶が、はっきりとよみがえった！

いったい、私は何万年の間、実態のない影のような亡霊のまま、この廃墟をさまよい続けていたのだろう。平和で安穏だった美しい宮殿が、廃墟となり、怪物や野獣どものすみかとなるまで、私は自分自身を失い、自分自身の一番大事なものをも失ったまま、永遠の呪いの中に閉じ込められていたのだ。



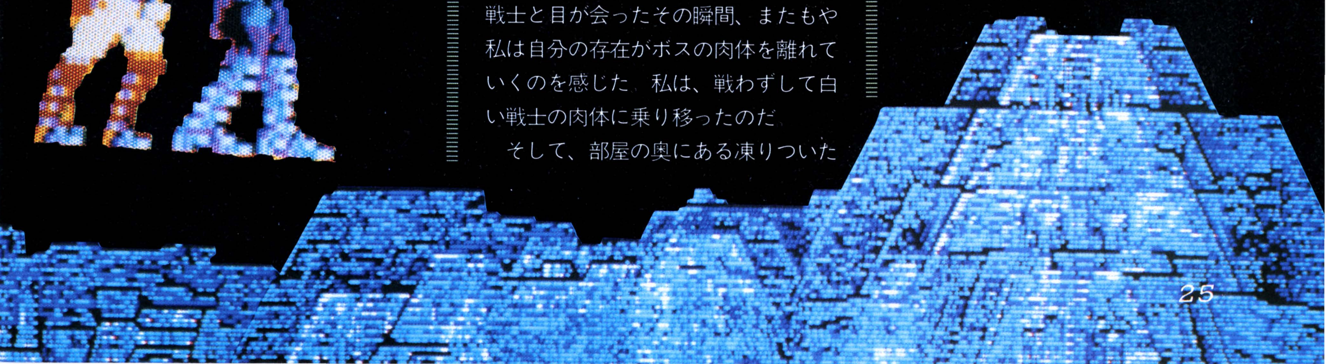
救わねばならない。いますぐに。だが、女の閉じこめられたカフセルは、しっかりと封印されている。さらに、この封印を解くことができたとしても、この借り物の肉体では、はたして女は私の正体に気づいてくれるだろうか？

そのとき、私の心に地上で拾い集めた古文書の字句があざやかに浮かび上がり、最後まで埋まらなかったクロスワードハズルの謎の部分にぴったりとあてはまった。

「ＢＥＡＳＴ」「ＨＥＲＯ」「ＧＩＲＬ」「ＣＡＰＳＵＬＥ」「ＫＥＹ」……そうだ。私は、自分の本来の肉体を探さなくてはいけない。そのためには、黄金の彫像を集めなくてはならない。それらの彫像は、この寺院の地下深くに埋められて、いやらしい怪物どもに守られているはずだ。私は、そのひとつひとつの怪物を倒して、ひとつひとつの彫像を手に入れなければならない。私は今、はっきりと自分の目的を思い出した。

地下の迷宮に向かって飛びこむ

私は、地下迷宮への入口を求めるべく、いったんボスを倒した地点のとなりの部屋まで駆けもどった。白い戦士



の肉体は、なかなか思うように動いてくれない。もどかしさはかりがつのっていた。が、私はそこでもうひとつの地下へ通じる秘密の扉を発見した！

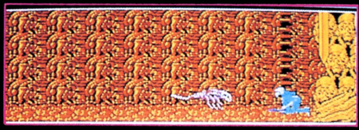
扉の向こうは、異様な熱気につつまれていた。まるで巨大な生物の胎内にいるかのように、壁が、床が、不気味なリズムをともなって、脈打っている。むせかえるような熱気と、吐き気のしそうな臭気のなかをかいくぐりながら、私は金色に光る大きな仏像の前に出た。仏像の頭部だけでも、優に私の背丈の高さを越えている。

仏像の前には、のぞきこんでもほとんど底が見えないほど、深い深い穴がはっくりと口を開けている。が、前に進むしかない。

「ええい、ままよ！」

私は穴の奥へと、身を踊らせた。

6つの黄金のアイドルを集める



数えきれないほどの時間、私は穴のなかを落ちていった。そして、底に着いたとたん、おそいかかってきたおぞましい姿の獣！

カニのハサミのようなくちばしと、鋭く尖った尻尾をふりかざし、しつような攻撃を繰り返してくる。が、これほど醜い獣を相手にしても、私の意識のなかに、まだ命じている何者かがあった。

「なんじ、殺すことなかれ」

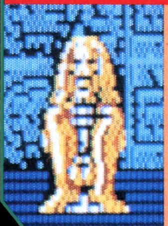
獣の繰り出す攻撃を、必死でよけながら、何度かこちらの剣でダメージを与えると、獣は戦意を喪失したのか、ふらふらと逃げ出した。とどめを与えようとして、私は思いとどまった。

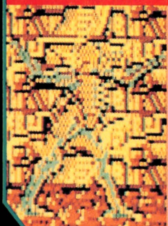
そうだ、私は真の肉体を求めて戦っているのだ。あの獣の体が欲しいわけではない。

私はその後、いくたびはしごや岩山を登り、下りしたことだろうか。頭上から降り注ぐ岩、ひかりを放つミミズのような草原、あらゆる困難を避けながら、私は熱気のなかをはいずりまわった。異形の獣たちが、行く先々で私を待ちかまえていた。

背の高いウサギ、鳥の羽とくちばしを持つ獣、ロバのようなひづめを持つ

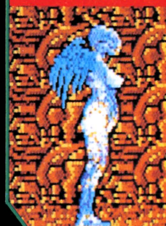
登場キャラクター

PROTECTER

鈍重だが力は強い。機械によって動かされている

ALIEN

地下に潜む怪物としては、もっとも強い

BEAST 0

重要なアイドルを守っている

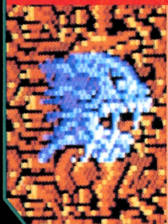
BEAST 1

くちばしと羽を持つ獣。アイドルを守っている

BEAST 2

ひづめのある獣。岩山に住む

BEAST 3

魚のような形の獣。アイドルを守っている

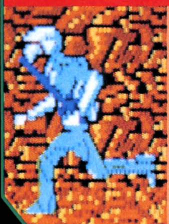
BEAST 4

空中に浮かぶ獣。岩山に住む

BEAST 5

ツチノコのような形の獣。アイドルを守っている

ARMY

寺院を守る最下層の兵士。銃または剣をもつ

ARMOR

白い戦士。地下では、自分の体を見つけるまで活躍

SEMB

この世界にすむ比較的無害な生物

FIGHTER

黄金の戦士。こいつの身のこなしには思わずほれぼれ

GYGA

ザリガニのような醜い生物。さほど強くない

BOSS

序盤戦の最後の敵。両手を振りまわして火炎を放つ

BODY

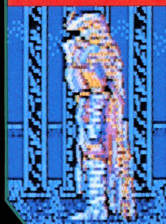
自分の本来の肉体。カプセルに閉じ込められている

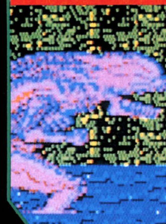
GIRL

彼女をカプセルから救い出せるか？

BOUNCER

寺院の用心棒。アーミーよりヘル信仰が強い

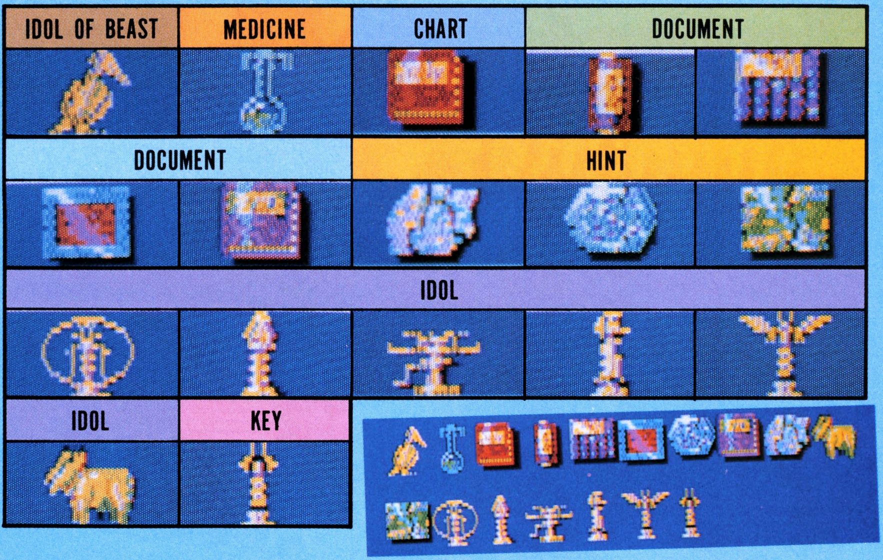
HEAVEN

もと、この世界を治めていた王

DRAGON

一番最後の地下水路に待ちかまえている怪物

重要アイテム

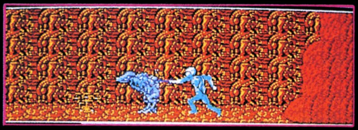
前半の寺院のなかでは、古文書を集めて読んでおくことがたいせつ。とくに、ヘブンからは必ずチャートをもらっておこう。ボスやバウンサーになってしまうと、古文書はとれない。アイドル・オブ・ビーストは、あとで役に立つ。

６つのアイドルは、自分のボディを手に入れるために必要。どれを使えばいいのかは、古文書に書かれている。



獣、中空に浮かぶ実体のつかめない獣、さまざまな獣たちが、あたかも自分たちのテリトリーを犯されたことを恨むかのように、つぎつぎとおそいかかってくる。

とくに魚のような形をした獣の部屋では、岩山を登るのに苦労した。一度壁に向かって体をかがめたのち、はずみをつけてジャンプしなければ、もとの位置にもどれない。



が、私は決して獣たちにとどめをさすことはしなかった。こうして、私は６つの黄金のアイドルをすべて集め終わった。

女を救い出して地上に向かう

私の本当の肉体。それは、やはり扉の向こうのカフセルに冷凍づけにされていた。黄金のアイドルを使い、私は扉を開けた。カフセルを叩くと、それは崩れ落ち、私はとうとう自分の肉体にもどることができた。



さあ、女を救いにもどらねばならない。古文書によれば、獣たちのうちのどれかが、彼女のカフセルを開けるカギを飲みこんでしまったはずだ。正しい獣を倒さねばならない。カギを手にした私は、女のカフセルを開けた。

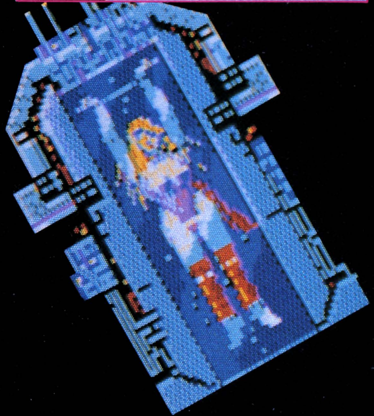


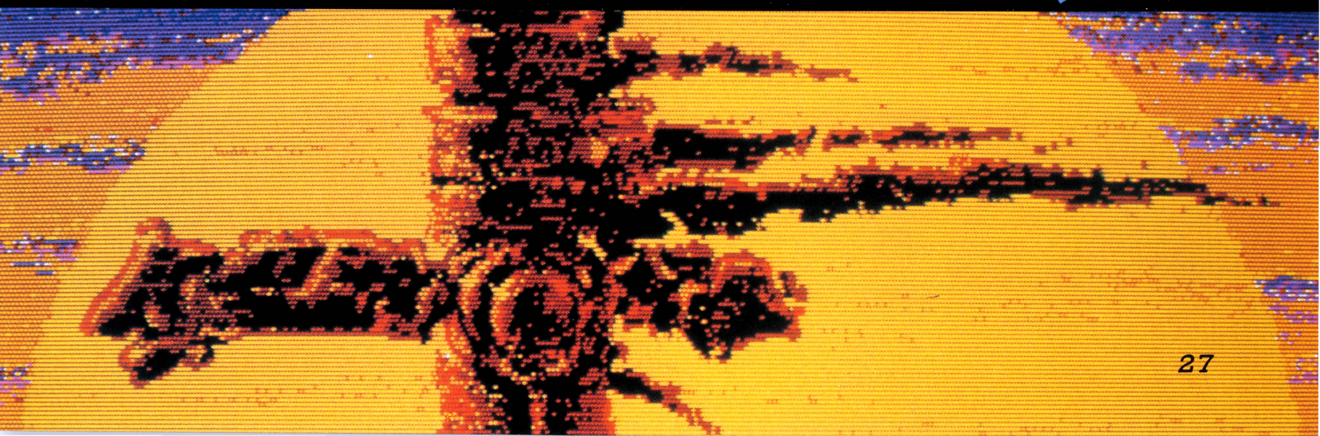
同時にすべての獣たちは消え去った。私は安心しきって、女を連れ、地下の一番深いところにある水路へと降りた。

すると、そこには！　これまでにみたこともないほど巨大なドラゴンのような怪物が待ちうけているではないか。

それが最後の戦いのはずだった。この戦いに勝てば、私は女とともに、美しい黄金色の夕日を見ることができるはずなのだ……

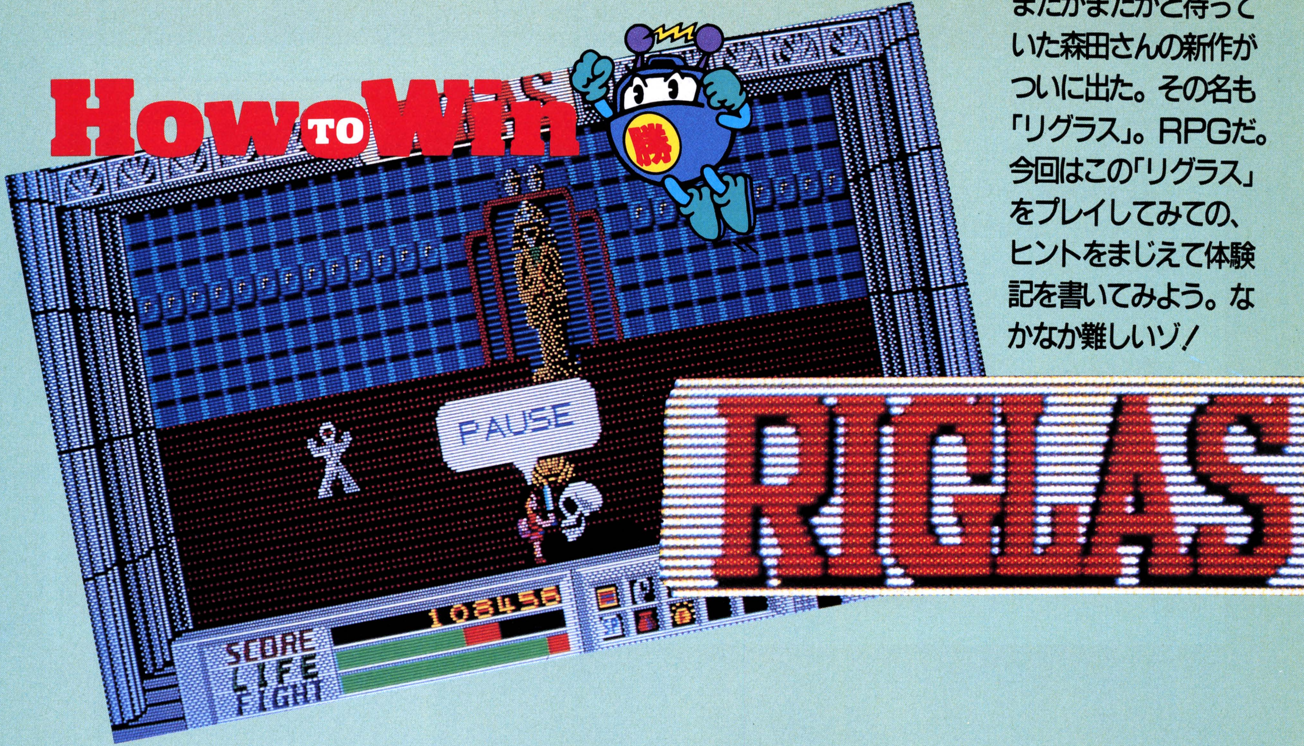






How to Win

まだかまだかと待っていた森田さんの新作がついに出た。その名も「リグラス」。RPGだ。今回はこの「リグラス」をプレイしてみての、ヒントをまじえて体験記を書いてみよう。なかなか難しいゾ！



メイ・オズボーンの冒険

ミリア人とガルト人の戦いは長く続き、戦火はリグラス全土を覆(おお)った。やがて種の絶滅を避けるために、戦争は終わった。

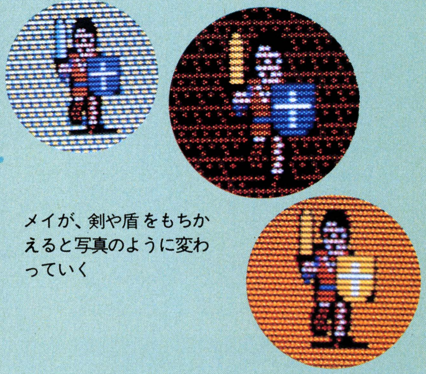
オズボーン族——ミリアとガルトの混血である彼らは歴史の中に葬(ほうむ)り去られようとしていた。

この種族の少年、メイ・オズボーンは成人にあたる14さいになろうとしている。オズボーン族には、成人になるときひとつの願いをかなえられるしきたりがあった。メイはここで「ベルジュナの秘密」を知ることを望んだのだ。これこそ、リグラス全人類のタブーであり、オズボーン族が自由になれる道(みち)標(しるべ)ともいわれていた。

メイは、やがて長老からクリスタルを受け取り、タブーをおかした者として村を追われ、ガレリアの町へと向かったのだった。

——これがメイ・オズボーンの物語の始まり。キミはメイ・オズボーンとなり、「ベルジュナの秘密」を解き明かすため、今、旅立つのだ。

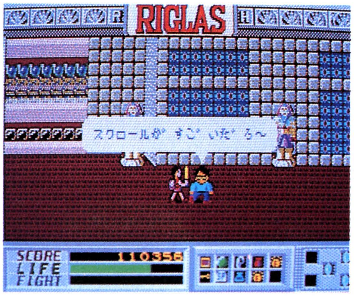
メイの3変化

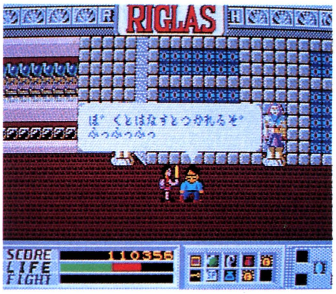


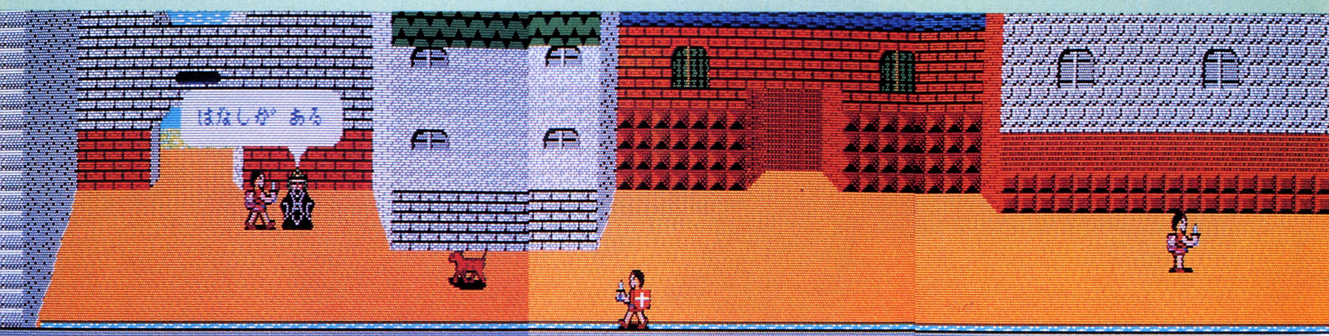
メイが、剣や盾をもちかえると写真のように変わっていく

会話はしつこく念入りに！

ほかのキャラと話したい時は、メイをそのキャラにぶつけてみよう。コンタクトが成立した場合、フキダシでメッセージが表示されるぞ。スペースバーを１回押すと再び動けるけど、もう1度メイをぶつけてみよう。話してくれる内容が違うでしょう。



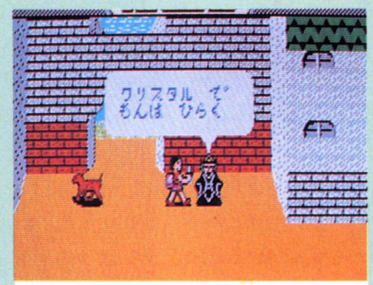




ガレリアの街ではとにかくマップを把握(はあく)しよう

最初に注意しておくけど、とにかくこまめにセーブしよう。このゲームはとにかく、しょっちゅう死ぬからね。もっともこのゲーム、セーブ・ロードにかかる時間がおそろしく早いのだ。さっすが森田さん。感謝感激。

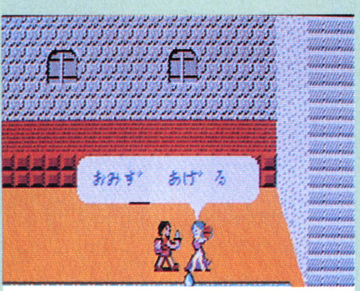
それではゲームをスタートしよう。



まずはこの魔法使いと会話しよう

まずは、スタート画面にいる黒い魔術師に話を聞いてみよう。４つぐらい情報を知ることができたはず。

ガレリアの町を歩いていると、今度は無法者がいる。話を聞くと、壺を売ってくれた。これで水が持ち運べる。用がすんだらこいつは殺してしまおう。LIFEがアップする。そうしたら女の人を捜そう。タッチすればLIFEを回復してくれるし、水もくれる。水を持っていれば、LIFEは自然に回復するぞ。



少女はリグラスのオアシスキャラだ



このアイテムは重要だぞ

しかし、スケベ心を出して女の人にタッチしまくると、金をとられてしまった。

それから、町を見ようと、少し歩いていくと、青い兵士がいたので話を聞いてみることにした。４つほど情報が手に入ったが、攻撃してきたので、戦うとお金がふえた。どうやら、犬や兵士を殺すとお金がふえるようだ。



アイテムをとりかえてもらおう

上のほうへ歩いていってみると、ばあさんが、のどがかわいたというので、水をやることにした。かわりにリングがもらえた。いいことはしてみるもんだ。

じいさんは石を売ってくれたうえに話好きで犬を殺すと力がふえるとか、酒場にはクリスタルがあるとか教えてくれた。

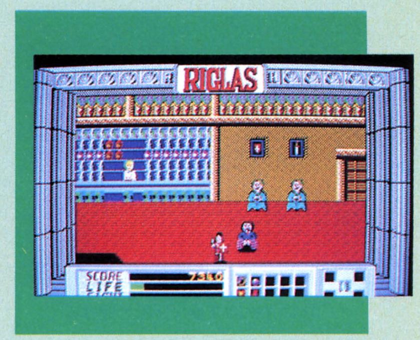
左上のほうに歩いていくと、花が咲いていたのでこれを摘むことにした。とてもきれいな花だ。近くにはちょうちょが飛んでいるので、花を使ってこれをつかまえようとすると……。

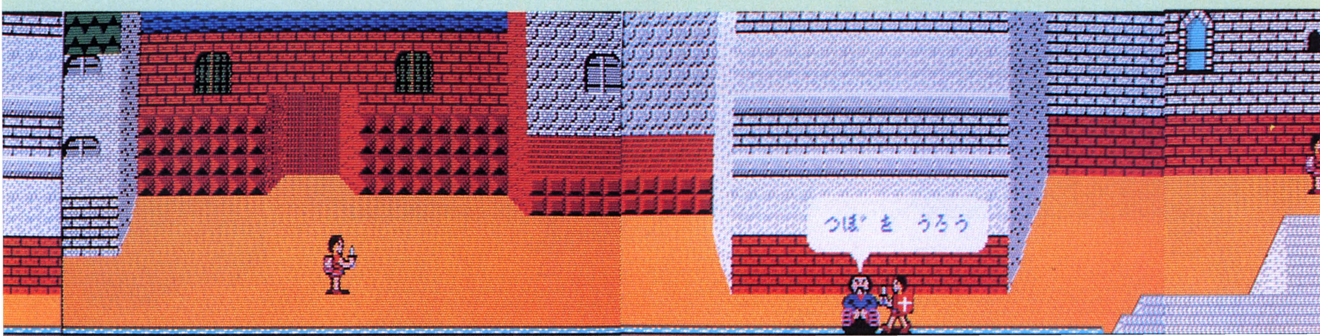
酒場を探して右のほうへと歩いていくと、壁ぎわを通った時に、ＲＨと書かれた板が落ちた。こいつは拾っといたほうがいいだろう。なんといってもスコア(お金)がふえるのだから。このマークはほかの場所にも多数あるので、探してみよう。廃きょなどにはとくに多いぞ。



重騎士の居場所は寺院でわかる

酒場に入ると、無法者がいたのでひと思いに殺したら、やっと２つ目のクリスタルを手に入れることができた。こいつが寺院のカギになってるらしいのだけど、ほかの３つはいったいどこにあるのかまだ先は長い。次はどこへ行こうか。うわさによれば酒場で情報が手に入るということだったが……。とりあえず行ってみよう。





城への抜け道は、酒場にある

酒場のバーテンにリングを渡すと、城への抜け道の扉を開けてくれた。このバーテンは別れ際に「死ぬなよ」と勇気づけてくれた。なかなかいいやつもいるもんだ。このゲームには、こういったやつがけっこういっぱいいるのだ。

城に入ると兵士がやってきて、疑がってきたのでひと思いに切り殺してや



魔女はいったいどこにいるのか？

ったら、でるわでるわ兵士の大群になぶり殺しにされてしまった。こんなこともあると思ってセーブをしておいたのが役に立ったのだ。

ロードをして気をとり直して城に入ると兵士がまたいたので、今度はおそるおそる話を聞いてみた。

「カギは岩石魔人が持っている」

「鏡は魔女が持っている」



この司教には重要な情報が聞ける



だんだんと情報がつながってきたぞ

などのほかにふたつ情報が入手できた。カギとは魔女のいる地下に入るために使うカギだ。この岩石魔人というのは2人いて、砂漠のはじの洞くつにいるそうだ。おそろしい魔人だという。でもカギは絶対に手にいれなくてはならないのだ。

少し先にいくとお姫さまがいるので彼女とも話をしておくといいだろう。

先に進み王様と話をすると、

「地下へのカギは砂漠に」

「カードはあとで集めよ」



RHマークが落ちているぞ

「迷いの部屋に印を」

「砂漠の星が欲しい」

とのお言葉をいただいた。ここはひとつ「砂漠の星」を献上したい所だけど、残念ながらまだ持っていない。涙をのんで引き下がろう。「砂漠の星」を渡せば、ある重要なものをくれるはずなのに……。

よくみると王様の前では、踊り子が2人踊っている。この2人に興味をもって、ついいつものくせでタッチすると「スタンプ」をくれた。そうか、これで「迷いの部屋」に印をつけるわけだと、独り納得する私であった。

この城には、あとでもう一度来ることになるとは書いたけど、「リグラス」ではこのように同じ場所を何度もいったりきたりしなくてはならないのだった。

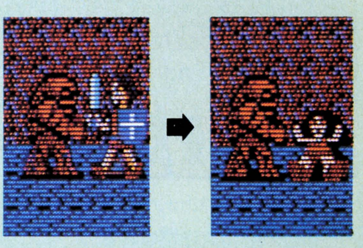
岩石魔人の洞くつには、水を持っていけ

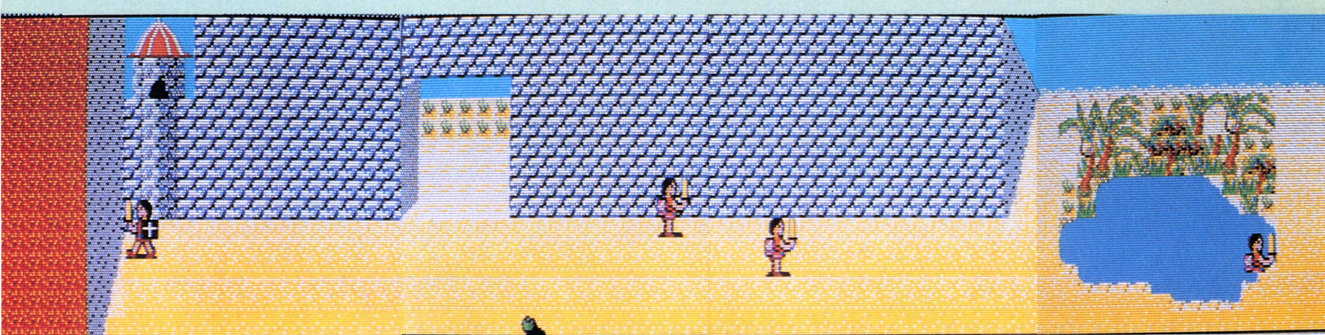
砂漠を抜けるとそこは洞くつだったてわけじゃないけど、砂漠のはじにはふたつの洞くつがある。この片方には、うわさの岩石魔人が2人もいる。こいつはまともに戦ったら手ごわいけど、手を上げた時に横から攻撃すると、いとも簡単に倒せるぞ。近いほうのヤツは、城の地下へのカギを持っている。これで魔女に会えるというわけだ。遠いほうのヤツは、クリスタルを持っているぞ。これでやっと3つそろったぜ。

残りはあとふたつ。どこにあるのやら。まだまだ先は長い。

最後にひと言、幽霊には水を持ってないと勝てないぞ。







屋外には、意外と手ごわい敵がうようよ

町にはふたつ出口がある。ひとつはスタート地点にある仙人道場への道。もうひとつは酒場の近くにある砂漠への道だ。今回は、まず仙人道場へ行ってみよう。

まずハンマーが目についたので、これを拾ってしまった。これはいったい何につかうのだろうか？　などと考え



仙人道場の修業はきついぞ

てるうちに、いつしかどこからか軽快な音楽がながれてきた。何の音楽かと思っていると、いきなり道場のヤツがおそってきた。きたないヤツだ！　やられるわけにいかないので、必死の思いで、なぎ倒していると、突然攻撃がやんだ。どうしたのかと思い、仙人に話を聞いてみたら、修業は終わったといわれ、ＬＩＦＥがふえ、さらに石板をくれた。修業なら修業とまえもって言ってくればいいものを、まったく人さわがせな。

外に出ていろいろ戦っていると、何やら石のようなものが手に入った。こいつが「賢者の石」にちがいない。これを欲しがっている仙人がいたはずなので探していると、いたいた。石を渡して話を聞くことにしてみよう。

「石板はれだ仙人を呼ぶ」

「石板は廃きょに」

「寺院の化け物は、操(あやつ)られている」

「ごーれむは、ミリアーナに」

「ろぼっとは、ガルトンに」

「新人類を倒すのだ」

「ベルジュナの秘密は、寺にある」

とたてつづけに、つばをとばしながら話してくれた。本当はもっと話してくれたんだけど、書ききれないのでこの



呪文板とはなにか？

ぐらいにしておこう。この人の話によれば、石板はもう１枚あり、それは廃きょにあるらしいという。それと石板を２枚使えば、れだ仙人を呼べるということだ。

それから少し歩きまわっていると、変な青いヤツが話しかけてきた。

「オズボーンは完全だ」

「おまえはジュナの申し子」



れだ仙人を呼ぶという石板のことだ

「呪文板は、廃きょに」

といっていたけど、何やら重要な話のようだけど、何のことだかさっぱりわからない。いちおうメモしておいたほうがいいだろう。

ここでれだ仙人の呼びかたのヒントを書いておこう。まず写真を見てほしい。れだ仙人のいる場所の下を見ると、なに



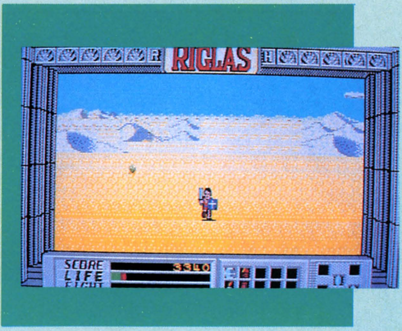
れだ仙人の話は、とても重要だ

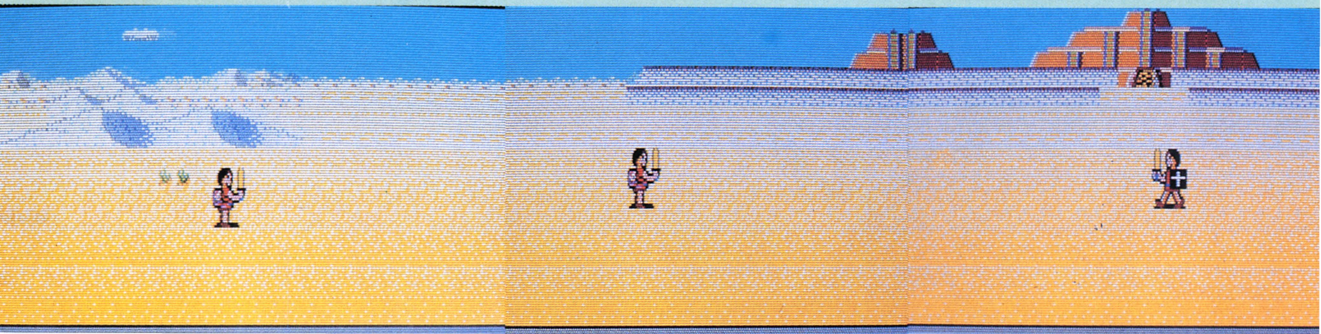
やら地面の突起物が５つあるだろう。ここに石板をふたつ、どうにかしておけばいいんだ。組み合わせはいくつもないからかんたんだよね。

砂漠にはオアシスがふたつあるけど……

さあて今度は広大な砂漠にチャレンジしよう。と息まいて砂漠に出たとたん、サボテンが気になってしようがないので、思いきって切ってしまった。するとどうだろう、ローソクが手に入った。これさえあれば暗い所もだいじょうぶだろう。

右にいくとオアシスがあった、喜んで水を飲もうとして水を見たら、ものすごくにごっている。これは毒水なので気をつけよう。おや、水の中央に巻き物がある。しかしどうやって取るのだろうか。





巻き物のことを気にしながら歩いていくと、旅人に出くわしたので、話しかけてみた。
「ドクミズには近寄るな」
「ドクミズは薬で消える」
「れだ仙人は秘密を知った」
「山は魔法の土地だ」
「おまえはオズボーン」
と注意してくれた。どうやら例の毒の泉は薬を使うことによって、なんとかなるらしいということがわかった。

おっとあそこを歩いているのは小人さんだ。私は旅人に別れを告げると小人さんを追いかけた。やっとのことで



これがうわさのよが仙人だ

つかまえて、話を聞いてみた。
「だいじな物は岩の中」
「かたくない物は切れないよ」
「よが仙人はなげいている」
「きれいな物が何もない」
「世界の秘密は寺の中」
「最後のカギは4つだけ」
と言っていた。この内容はかなり重要なことだけど、それは最後になればわかるだろう。とうめんここで重要なこ



左の方に見えるのは強敵砂もぐりだ



謎の旅人だ。戦いはさけよう

とはよが仙人が嘆いているということだ。

いったい、よが仙人は、どこにいるのだろうかと、探していると、右のほうになにやら修業をしている人がいる。この人こそよが仙人だ。世界の荒廃を嘆いている仙人に、町で摘んだ花をあげると、「きれいな花だ、宝石をやろう。」と宝石をくれた。この宝石こそ「砂漠の星」だ。王様にぜひ献上しよう。王様は代わりに、廃きょで必要なアイテ


ここか町と砂漠をつなぐ門だ

ムをくれるぞ。

砂漠をさらに歩きまわるとオアシスがあるので、ここで水を補給しよう。この付近には砂もぐりが多数いるので、これを殺してスコアをかせぐのも手だね。

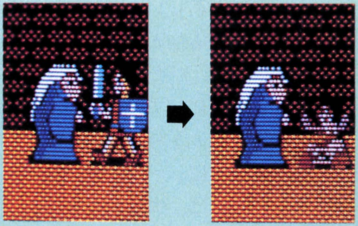
さてここで前に書いた、もうひとつの洞くつのことを思い出してほしい。砂漠のどこかに入口があるんだけど、それは自分で探してほしい。ここに入ると、いきなり道がとぎれてしまう。ハシゴがあれば行けるんだけどね。ここにはカードともうひとつ重要なものがある。

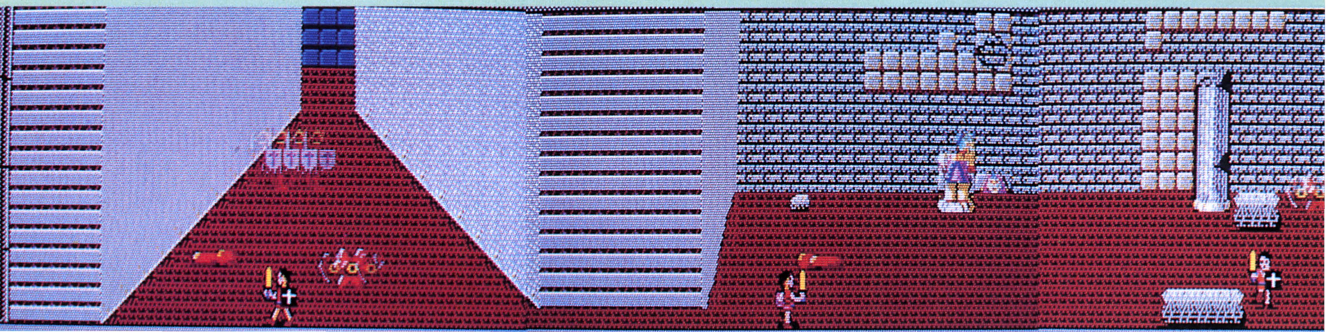
城の地下には魔女が潜(ひそ)むという

再び城にやってきたけど、まずは王様に「砂漠の星」を渡して、たびたび言ってるあるアイテムを受け取ろう。そうしてからいよいよ城の地下室にチャレンジしよう。まず水を2個ぐらいは持っていったほういいだろう。

お姫さまの右後ろのドアを岩石魔人から取ったカギであけ、地下室への道を進もう。ここではヘビがなかなか強いので、うまくよけたり、戦ったりしながら魔女のいる奥へ奥へと進もう。この魔女を倒すと鏡が手に入る。この鏡の使いみちは、踊り子に聞くといいだろう。
「迷いの部屋の鍵は鏡」
と踊り子は教えてくれるだろう。迷いの部屋とは司教とお姫さまの真ん中ぐらいの部屋のことだ。ここの部屋についてのくわしいことは、書けないけど、ここには、重要なアイテムがあるから、必ず入らなくてはならないんだ。ここのヒントは、司教に聞くといいだろう。そして私は廃きょへと向かった。



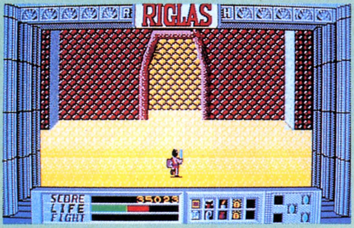




クリムスの廃きょには秘密がいっぱい

砂漠を上へ上へと進むと、廃きょの入り口が見えてくる。ここは、いったいどうやって開けるのだろう。実は、今まで取ったアイテムの中に、使うアイテムがあるのだ。それは自分で探してほしい。

中に入ると強そうなヤツがうろうろしているので気をつけよう。なかでもガイコツの強さはなみじゃない。ここでひとついいたいのは、マッピングを



したほうがいいということだ。廃きょの中は異常に入りくんでいるので迷ってしまうぞ。

中をさまよっていると黄色のふくろうのようなヤツに出会った。彼「モーム」の話を聞いてみよう。

「ジュナによって作られた」
「れだ仙人ははるの子孫」
「"リル"懐かしいひびきだな」
「選ばれし者がジョナに会える」
「ライトサーベルはここにあるよ」



森田さんがいるんだぞ

「魔人に話を聞いたのかい」
「壁の呪文板は薬で取れる」
と、かなり多くなってしまったが、これでもかなり減らしているんだ。モームは、とてもおしゃべり好きなので、すべて聞いておこう。

少し先へ行くと今度は森田さんがでてきた。



これはモーム。かわいいヤツだ

「スクロールが、すごいだろー。」
などと言ってるので、これはこれはと頭を下げるもよし、このたわけがー。と切り捨てるもいい。どちらがいいかは自分でやってみよう。

ふと壁を見ると呪文板があるじゃないか。これを取る薬はまだないので、ここは場所を覚えておこう。

ミイラを倒すとカギが手に入るので廃きょの奥の部屋に入ってみよう。ここの部屋ではクリスタルとカードが手に入るうえに、石像にだいじな話が聞



けるので、すべて聞いておくように。
「すべては、レオンにより救われる」
と、この廃きょには、ほかにも数多くの情報があるので、自分で探し出してみよう。必要な情報が手に入らないとエンディングを見ることは不可能だからね。

これが最後の正念場、ベルジュナ寺院だ

クリスタルが5つそろうと、いよいよベルジュナ寺院の門が開く。まだ寺院の場所を知らないという人はいないと思うけど、道場から屋外へと出て歩き回れば、いずれは見つかるだろう。ここに入るには、ライトサーベルは絶対必要だから手に入れるように。

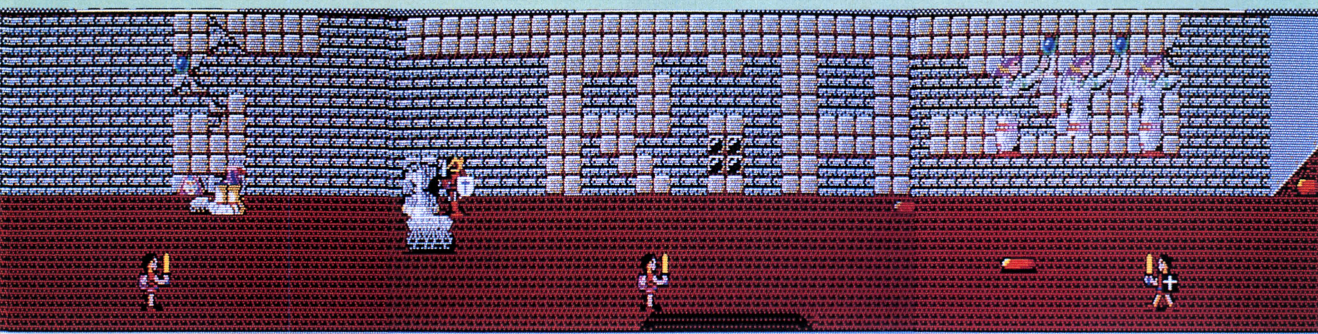
この寺院からは、1回出てきてアイテムを取りに行かなくてはならないけど、ここで重要な所は、メイが1度寺院に入ると外のキャラクターには、姿が変わるものがいるということだ。少女がじいさんに変わってしまうのはいい例だろう。このキャラクター変化を利用して、取るアイテムもひとつだけあるんだよね。

寺院の中にはドッグくんという味方もいるので彼の話を聞いてみよう。
「カードは最後のカギだ」
「カードは4つある」
「目玉を倒せ」
「ベルジュナの秘密は、すぐそこだ」
「選ばれし者よ……」
「ミリアーナを倒せ」
と、彼は言った。

僕が書けるのは、ここまでだけど、あとは自力で解いてほしい。感動のエンディングはもうすぐだ。



ここは廃きょの奥深くの部屋だ



How to Win

あの「ザース」の作者がつくったアニメ的SF・RPGが「地球戦士ライーザ」だ。出現する数十種の敵のメカは、それぞれ個性がゆたかで、グラフィックも美しい。敵が実際に飛来し、ビームやミサイルが飛びかう戦闘シーンのアニメーション効果がエキサイティングだ！

《ストーリー》

「地球戦士ライーザ」は、未来宇宙を舞台としたＳＦタイプのＲＰＧだ。

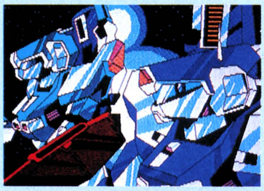
時代は、はるか未来の西暦2300年代。地球連邦国家を形成し、永遠に戦争を放棄して、平和な時代をむかえたかに見えた人類に、太陽系外からやってきた謎の異星人ガルムの地球侵略が始まった。

強大な軍事力をもつガルムは、わずか３年で、地球軍を壊滅状態におとしいれた。

これに対して地球軍は、最後のキリフダとして、強力な超能力をもつ地球人戦士の集団をつくりあげた。これが地球軍超能力戦隊ライーザなのだ。人人は、ライーザ隊を地球戦士と呼んでいた。

しかし、この人類最後の希望であるライーザ隊も、火星での激しい戦闘でほとんど壊滅してしまう。残ったのはキミとブルーの２機のライーザだけだ。これからは、キミとブルーのふたりだけで敵と闘わなければならないのだ。



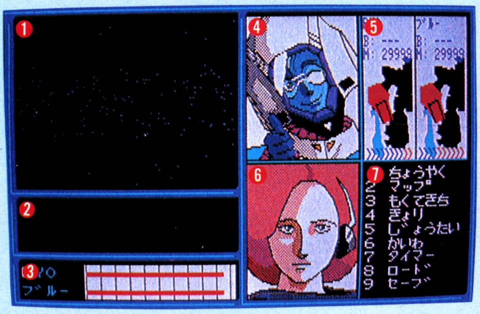




これでキャラクターはバッチリ!!

このゲームでは、キャラクターの能力が、５つの属性から決定される。くわしくは、表を見てもらいたいのだが、この中で、ＥＶ、ＰＶ、ＳＶの３つは、はじめのキャラクターづくりの段階で、ある程度の好みを加えることができる。合計30になるように、パラメーターを振りわけて、キミとブルーのキャラクターをつくれるのだ。

また、このゲームのメイン・キャラであるライーザは、ＥＳＰによる時空跳躍で空間を移動する。ただし、いくらでも空間を跳躍できるわけではない。跳躍距離が2以下の場合、ヒットポイントは減らないが、3以上の跳躍をすると距離の２乗に比例してヒットポイントが減少する。そして、最大跳躍可能距離はレベルに比例して伸びていく。レベルが低かったり、ヒットポイントが少ない状態では、長距離の跳躍はできない。





HP：ヒットポイントを表わす。地球軍宇宙要塞に帰還すれば、完全回復する

KV：経験値を表わす。敵を倒すことによって上昇する。経験値が30ごとにレベルがあがる

EV：ＥＳＰ(超能力)の強さを表わす。ゲーム後半で、ある武器を手に入れると、威力を発揮する

PV：敵を攻撃する能力を表わす

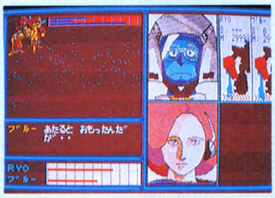
SV：敵の攻撃を回避する能力を表わす

❶**コスモスクリーン**：ライーザのコクピットから見える宇宙空間。敵メカの出現、戦闘場面を表示する
❷**メッセージ・ウィンドゥ**：登場人物のメッセージと情報が表示される
❸**ヒットポイント表示エリア**：プレイヤーキャラとブルーのヒットポイントをつねに表示する。
❹**メンバーエリア**：おもにブルーが表示されるが、状況によって表情が変わる。
❺**ライーザ・エリア**：プレイヤーキャラとブルーの装備がひと目で見てとれる
❻**オペレータエリア**：おもにコンピュータドールミオが表示されるが、出会った登場人物も表示される
❼**選択肢エリア**：その場で、行なうことのできる行動を表示する

戦闘方法

ライーザの使える兵器の種類は全部で4つ。攻撃用のサーベル、ビーム、ミサイルと防御用のシールドだ。レベルがあがるとより強い武器を持てるようになる

サーベル



ライーザの武器には、大きく分けて3種類がある。サーベルタイプと、ビームタイプとミサイルタイプだ。

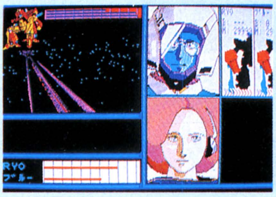
サーベルタイプの武器は、文字通りの剣である。ライーザはこれを持って敵に切りつけるのだ。

接近しておこなう攻撃なので、ビームやミサイルのような飛び道具に比べて、敵にかわされやすいし、敵の数が多くなると大きなダメージをあたえることが難しくなる。ただしミサイルのように使用しても減ることがない点は便利だ。

ステージ2で手に入るスーパーブレードは、最強のサーベル兵器だ。

名　前	性　　能	破壊力
ビームサーベル	最弱のサーベル兵器。素手よりは、ましな程度	不　明
ビームアックス	ビームサーベルよりは強力だが、ホーミング・ミサイル1発の威力もない	不　明
ブレード	ホーミングミサイルなみの破壊力	不　明
ビームロッド	かなり強力なサーベル兵器	不　明
スーパーブレード	最強のサーベル兵器	不　明

ビーム



ビーム型兵器の利点は、飛び道具であるためにサーベル型の兵器に比べて、敵にかわされにくく、かつ、ミサイルのように弾を発射しつくすと役にたたなくなることがない点だ。

ライザーのビーム型兵器は、エネルギーがつきることがない。

しかし、このビーム型兵器も、ビーム・バリアーをはっている敵には、ダメージをあたえにくいことがあるので注意しよう。

もうひとつ、注意しておきたいことは、ある程度のダメージを受けると、装備が破壊されてしまうことだ。そのため、つねに敵から新しい装備を奪っつおいたほうがよい。

名　前	性　　能	破壊力
ビーム・キャノン1	ライーザが1番最初から装備している武器	28前後
ビーム・キャノン2	キャラクターレベルが2以上になると、敵から奪える	46前後
ビームライフル	キャラクターレベルが3以上になると敵から奪える。ステージ1では最強	80前後
ビーム・キャノン3	ステージ2で手に入る。通常兵器のビームとしては最強	175前後
念波砲	ＥＳＰを増幅して、敵を破壊する。破壊力は、使い手のＥＳＰによる	不　定

シールド

シールドは、ライーザに対する敵からの攻撃によるダメージを弱めてくれる働きをする。

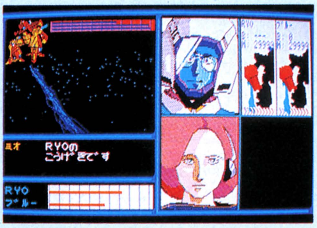
シールドは、その効果によって、3つのタイプがある。

シールド1は、敵からの攻撃によるダメージを90%にする。

シールド2、3は、それぞれ、ダメージを80%、50%にする効果がある。

これらのシールド類は、ある程度以上、敵からの攻撃を受けると破壊されてしまうので注意しよう。

とにかく破壊されてしまえばゲームオーバーなので序盤戦ではシールドにたよることも多いのだ。

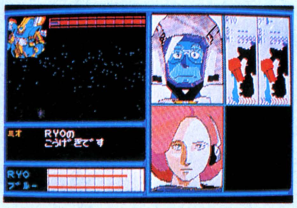


名　前	性　　能
シールド1	敵の攻撃によるダメージを90%にする。
シールド2	敵の攻撃によるダメージを80%にする。
シールド3	敵の攻撃によるダメージを50%にする。

ミサイル

ミサイル型の武器は、このゲームの武器の中では、唯一の消費型武器である。射てばなくなってしまうし、そうなれば、味方の要塞で補給するか、敵から奪うしかない。

ミサイルは、一部のミサイル・バリアーをはっている敵をのぞけば、ほとんどの敵に有効である。また、ミサイルはビーム兵器やサーベルに比べて、大きな利点がある。ほかの武器が一度の攻撃で、その武器の持っている絶対的破壊力でしかダメージをあたえられないのに対して、ミサイルは、数多く発射すれば、それだけ多くの破壊力を発揮するのだ。



名　前	性　　能	破壊力
スカラーミサイル	ライーザが最初から装備しているミサイル。もっともベーシックなもの	25前後
ホーミングミサイル	通常兵器としては最強のミサイル。スカラーの2〜3倍強力	80前後
反物質ミサイル	物質をその存在の根元から破壊する。最強のミサイル	29999

第1部

ガルム艦を撃破して、カプセルを手に入れ、地球へ帰還するのだ!!

ゲーム開始時、キミは火星のそばにいる。この時、キミとブルーのライーザは、スカラーミサイルとビームキャノン1を装備しており、序盤戦の敵と戦うには、装備としては十分なのだが、ヒットポイントがまだ非常に低い。

そのため、まずは、手近な補給要塞ターリエンへ行き、その近くで戦っては、補給をするということをくり返したほうがよい。なお、敵と遭遇するたび、Gセンターが働き、実際に画面を敵が飛来してくるアニメーション効果が使われているのに注目したい。戦闘シーンでも、攻防のビームやミサイルが実際に飛びかうのだ。

さて、レベルが2に上がると、少々の遠出ができる。今度は、ミンスクに行ってみるとよい。ここでは、いろいろな装備をプレゼントしてくれるだろう。なお、スカラーミサイルは、3回までしかもらえないので注意したい。また、もうひとつの補給要塞フェニックスでは、敵のメカについての情報を知ることができる。

このステージをクリアするには、4つのガルムホールから出現するガルム艦をたたかなければならないのだが、ガルム艦は、キャラクターレベルが3以上にならなければ出現しないのだ。そのため、キャラクターレベルが、低いうちは、補給要塞のあいだを移動しながら、戦闘をくり返し、レベルを上げたほうがよい。ガルムホールをたたき、ターリエンでカプセルを手に入れ、地球にもどれば、ステージ1はクリアだ。

ビームサーベルとビームアックスでステージ1攻略！

ステージ1では、サーベルタイプの武装は、ビームサーベルとビームアックスが手に入る。両武器とも、敵から奪えることは、めったにないが、補給要塞ミンスクを1回目におとずれた時に入手できることが多い。

このステージで入手できるサーベルタイプの武器は、あまり強力ではなく、最弱グループのメカでもなければ、敵を一撃で倒すことはできない。しかし、メカの中には、ビームとミサイルに対するバリアーをはっているものもいて、両武器ではダメージをあたえにくいことがある。そんな時、サーベルが役にたつわけだ。

手に入るビームはビームキャノン1と2

ステージ1に登場するビーム兵器は、ビームキャノン1とビームキャノン2だ。

ビームキャノン1は、破壊力があまり強くなく、最弱グループのメカでさえ、一発では倒せないことがある。

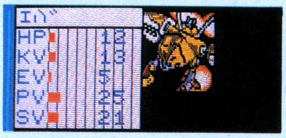
ビームキャノン2は、中程度のメカまでは有効だが、グラージェンクラスの最強のメカとやり合うのは難しい。

また、ガルム艦は、強力なビーム・バリアーをはっているため、ビーム兵器は全く通用しないのだ。

手に入るミサイルは、スカラーとホーミングミサイル

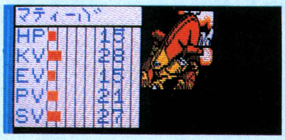
このステージでは、ミサイルは、スカラーミサイルとホーミングミサイルの2種類が手に入る。スカラーミサイルは1発では、ほとんどどんな弱いメカも倒せないが、多弾発射をすることで大きな破壊力を発揮する。ミサイルはビームとは異なり、連射すれば、それだけのダメージを敵にあたえることができるからだ。

ホーミングミサイルは、スカラーミサイルの2〜3倍の破壊力があり、これがなくては、グラージェン・クラスのメカは倒せない。



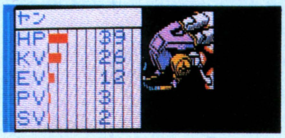
エバ

ステージ1の最弱メカ。序盤戦におけるカモである。多数で出現することが多い



マティーバ

エバとならぶ最弱メカだが、エバよりヒットポイントが高く、ESP能力にすぐれている



ヤン

ヒットポイントが高いため強敵に見えるが、攻撃力、回避力、ともにエバにもおとる



リー

ヒットポイントが低く、攻撃力も低いが、ESP能力は高い



ブレッド

ステージ1の中堅クラスとしては平均的なメカ。ESP能力は高くない



ガシェープ

ヒットポイントはそう高くないが、ステージ1のメカでは、最強の攻撃力を持つ



カム

ESP能力は低いが、ヒットポイント、回避力、ともに高い



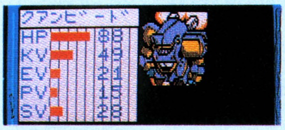
プーイン

攻撃力、回避力がともに高く、攻撃をヒットさせにくい



ミーノー

ヒットポイントは低いが、最強のメカのひとつ。ESP攻撃が強力で、回避力もすぐれる



クアンビード

ステージ1で最強のメカのひとつ。数多く出現すると手こずる



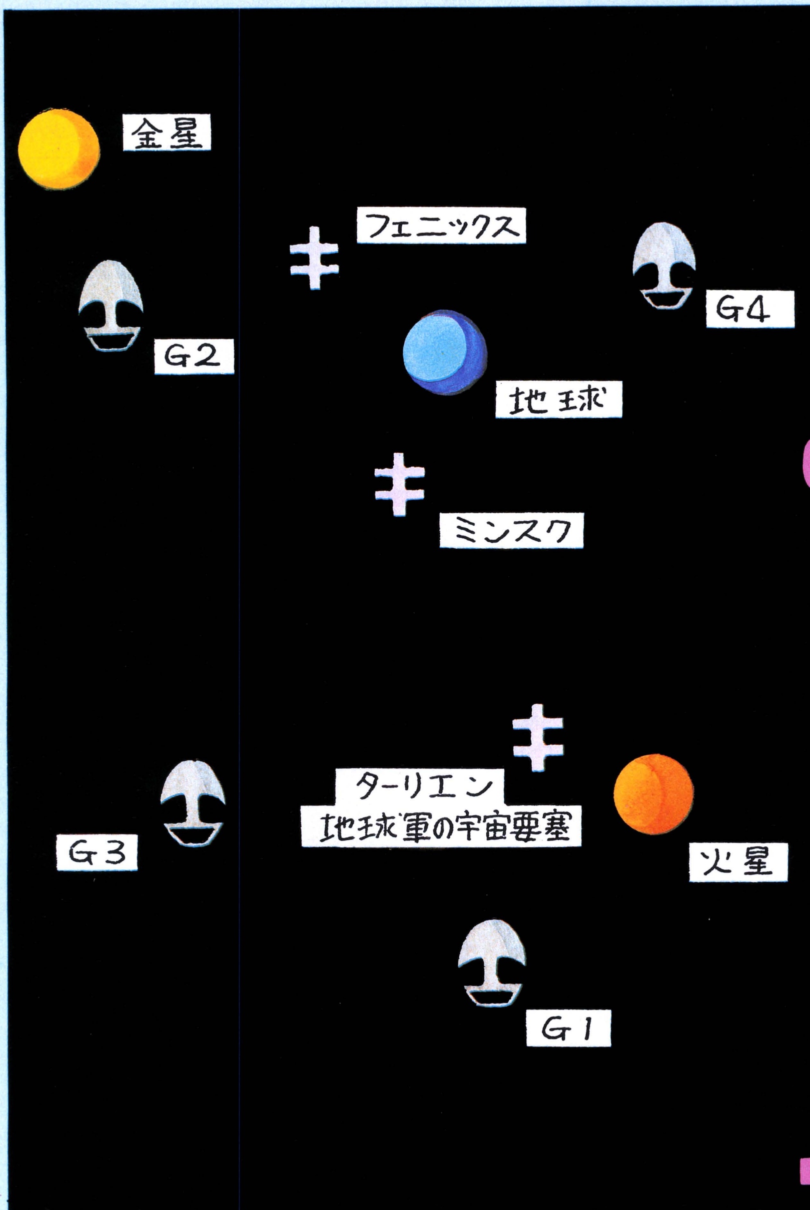
フレイン

ステージ1でも出現する強力メカ。ステージ1では、文句なく最強である



ガルム艦

ビーム・バリアーをはっており、ミサイル攻撃でなければ破壊できない



これがステージ1のスペースマップなのだ!!

●地球
電磁バリアーをはっており、侵入することができない。バリアーは解除するためには、ふたつの条件をクリアーしなければならない

●補給要塞
ヒットポイントを完全に回復することができるほかに、いくつか特色がある。フェニックス、ターリエン、ミンスクの3つ

●ミンスク
装備を供給してくれる

●ターリエン
脱出用のカプセルがある。レベル3まで取れない

●ガルムホール
敵のガルム艦は、ここを通ってワープしてくる。レベル3以上にならないと、ガルム艦は出現しない

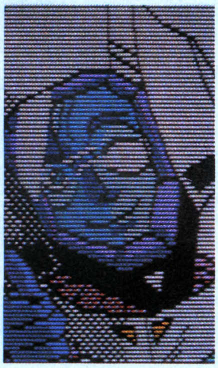
●火星

●金星

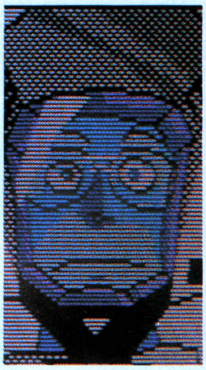
■演技派ブルーの変化する表情・喜怒哀楽

ブルーの顔は、状況によって変化する。強敵が相手だと緊張した顔になるし、弱い敵だと余裕のOKマークを出す。攻撃が失敗すればあわてた表情をし、成功すればナイスといった顔になる。ブルーは演技派なのだ。

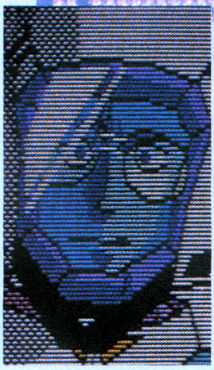
やったネ！　大成功



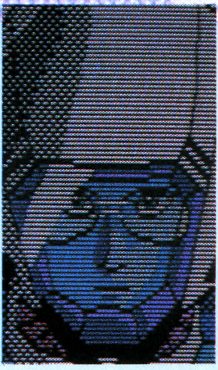
ヤバーッ！　ハズレ!!



きめる時はきめるぜ!



この一瞬がたまらない



第2部

再び！宇宙(そら)へ キミたちの行く手を拒む ガルム艦を撃破せよ！

再び宇宙に出撃すると、今回は、マップがステージ１とは変化しているのに気づくだろう。

ステージ１では、３つの補給要塞があったが、このステージでは、ヒットポイントが回復できるのはネマだけで、あとはマップには表示されるが、全て破壊されてしまっている。そのためこのステージでは、このネマをベースにして、作戦をたてるのがよい。このネマでは、敵のメカの情報を得ることができる。

このステージの目的は、ガルム艦を破壊することにあるのだが、これは、そう難しいことではない。問題は、そのあとにあるのだ。それは、自分自身で探してみてくれ。

ステージ１に比べると、このステージ２の敵は、非常に強くなっているのだが、これに対応してか、このステージでは、いくつかの非常に強力な武器が手に入る。

そのなかでも、反物質ミサイルは非常に重要なものだ。これは、ほとんどの敵を１発で破壊してしまう破壊力を持っている。この武器なしにステージ３をクリアすることは不可能なので、ぜひ手に入れておかねばならない。



ビームロッドとスーパーブレードが手に入る

このステージ２では、ビームロッドと、スーパーブレードが手に入る。スーパーブレードは、このゲーム中で最強のサーベル兵器で、破壊力は、ホーミングミサイル１発をしのぐが、ステージ２の強力な敵に対しては、メインの武器にはならない。

ただし、ステージ１と同じく、ビームとミサイルのバリアーをはっているメカには、非常に有効だから、手に入れておいたほうがよい。

これらのサーベル兵器は、それぞれある特定の場所でしか手に入らない。

ビームキャノンと念動砲を使いこなせ！

このステージでは、ビームキャノン３と念波砲が登場する。これらは、サーベル類と異なり、特定の場所で入手できるわけではなく、全て敵から奪わなければならない。

ビームキャノン３は、ビームライフルの約２倍強力で、最弱クラスのメカには、かなり有効だが、中堅クラスのメカが相手だと、力不足になる。

念波砲は、使い手のＥＳＰ能力を増幅して敵を破壊するという、もっともライーザらしい武器だ。ＥＳＰ能力の高い者が使えば、強力な破壊力を発揮する。ただし、ＥＳＰ能力の高い敵は念波砲の攻撃をはねかえしてしまうことがある。

スカラー、ホーミング、反物質ミサイルで攻めろ

このステージでは、スカラーミサイル、ホーミングミサイル、反物質ミサイルの３つが手に入るが、スカラーミサイルは、破壊力が弱く、全く役にたたない。

ホーミングミサイルは、多弾発射をすれば、ほとんどの敵に対して有効だ。唯一の補給要塞ネマでは、このミサイルを数回プレゼントしてくれるので、どんどん使うべきだ。

反物質ミサイルは、レベル６以上になれば、ある特定の場所で手に入れることができる。１発で全ての敵は破壊する最強ミサイルだ。



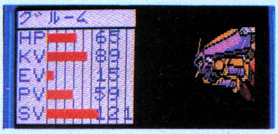
メトオン
ステージ１にも出現するが、ステージ２では、最弱のキャラ。多数で出現することが多い



フレイン
ステージ１では最強だが、ステージ２では、中堅のメカ。２〜３体で出現することが多い



コフノー
ヒットポイントが高く、ミサイル・ビームの両バリアーをはっていることが多いメカ



グルーム
ステージ２の怪物としては、強くはないが、回避力が高く、攻撃をヒットさせにくい



ザハーム
ヒットポイントは高いが、戦闘力はたいしたことはない



ファディエル
ステージ２の中堅クラス。どこといって特徴がないのが特徴



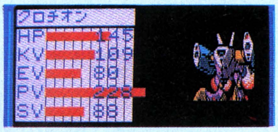
ギティン
ファディエルと同じく中堅クラスだが、念波砲をはねかえすという特技を持っている



ウルガ
ヒットポイントと回避力が高い。ようするに、倒しにくいメカ



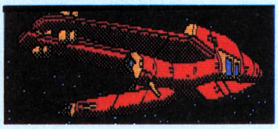
アーギッシュ
中程度の強さを持っており、回避力にすぐれる



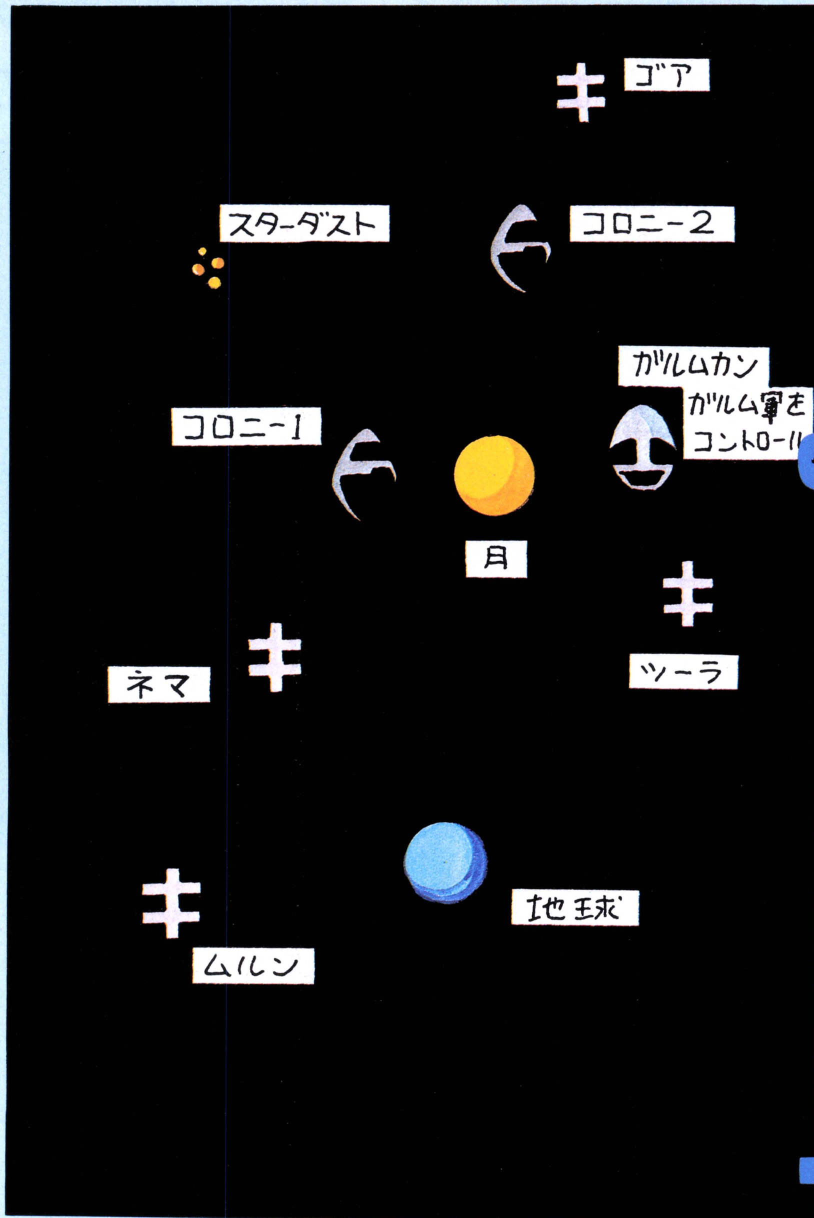
クロチオン
ステージ２最強のメカのひとつ。強力な攻撃力を持っており、多数で出現するとやっかい



パディシュ
ステージ２最強のキャラだが、４体以上で出現することはない



ガルム艦
ガルム軍の旗艦である。簡単に破壊することができるが、実は、問題は、その後に出現する



stage map

これがステージ2マップ、めざすはガルム艦なのだ!!

●地球
ステージ1と同じく、電磁バリアーがはってあり、侵入できない

●コロニー
破壊されて、残骸だけが残っている。重要な装備や情報を手に入れることがあるので、全て調査したほうがよい

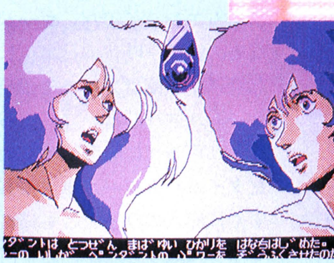
●補給要塞
ネマ以外は、全て破壊されてしまっている。ネマでは、ホーミングミサイルを手に入れたり敵の情報を知ることができる

●スターダスト
小惑星が破壊された残骸。何か見つかるかも知れないので、1度は、立ち寄ってみるとよい

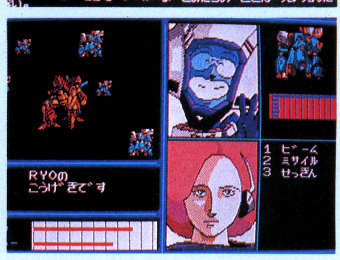
●ガルムカン
ガルム軍はコントロールしているガルム軍旗艦。これを破壊した後に出現する巨大要塞がステージ3の舞台となる

●月
地球の衛星。調査すると情報が手に入る

第3部 いよいよ大詰め第3ステージのスタートだ!



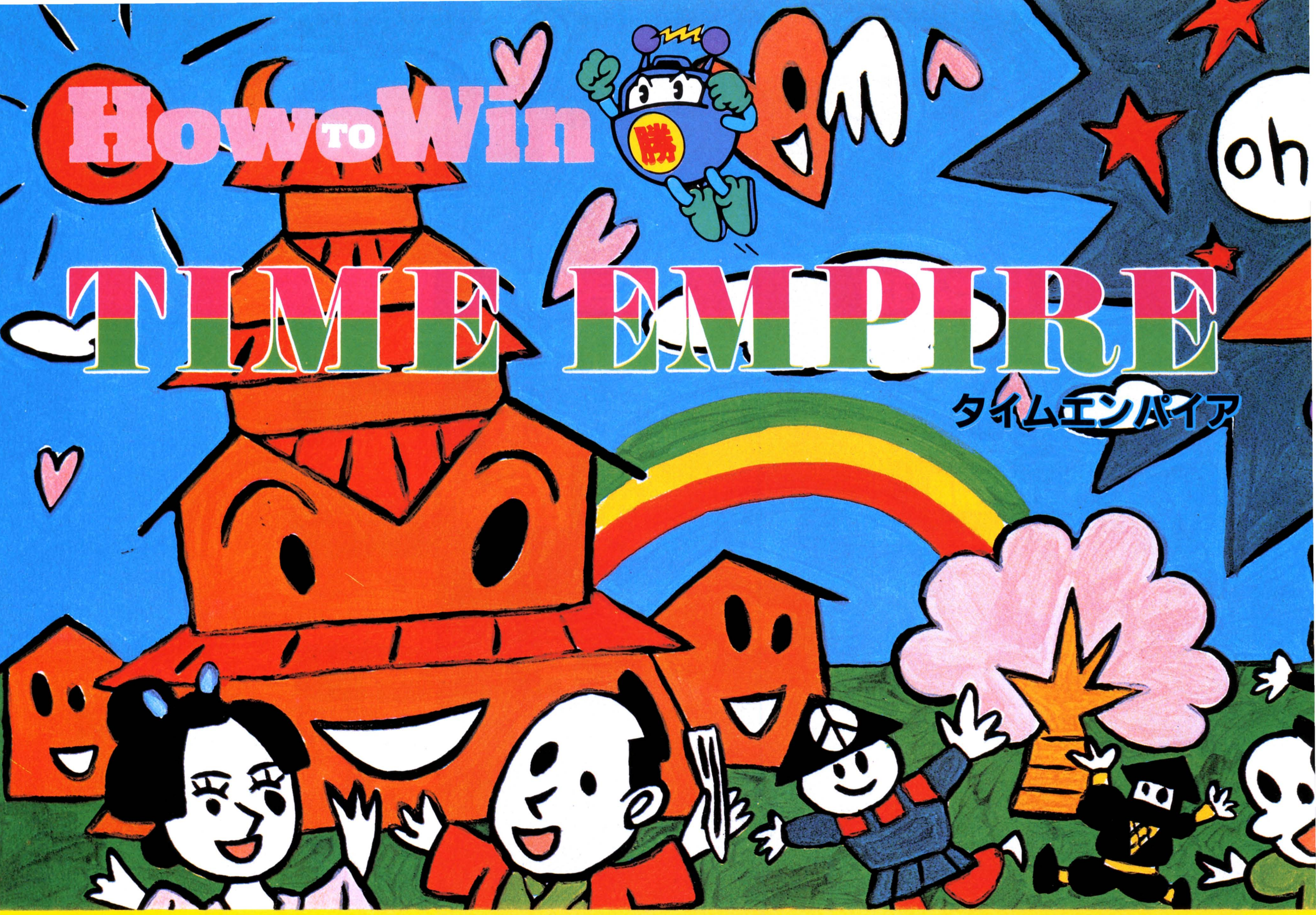




さて、いよいよこのゲームも大詰めだ。ここらまできたら、もう最後までいってしまうしかない。

この第3ステージでは、コアに向かってしか進めないし、セーブもきかないので、戦い進むだけけだ。

このステージでは、2種類の敵が群れをなして飛来してくるため、非常に手ごわい。ステージ2で、十分な装備を整えていないと、とても突破することはできないだろう。このステージでは、敵から武器を奪って補給することもできないのだ。

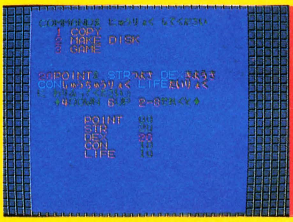


How to Win

TIME EMPIRE

タイムエンパイア

タイムパトロール中、異変発生。気がつくとそこは江戸時代の日本



①キャラ作り　名前を決め属性値を決めればOK。



②江戸　スタート地点は江戸城下街のまん前。

純和風醤油味のR.P.Gなのだ

R.P.Gつーとファンタジー。しかも中世の西欧を扱ったもんばかり大手を振ってまかり通っている。くそー、日本にも風俗文化ちゅーもんがあるんじゃ。てなわけで(!?)登場したのがこのタイムエンパイアだ。ゲームの舞台になるのは江戸時代の日本。しかも北は北海道から南は九州まで縦断しなきゃゲームが進行しないつーからうれしい。——江戸時代に時間軸の乱れを発見したタイムパトロール隊員のあなたは、すぐに恋人エリ子とともにタイムクルーザーに乗り込むが、途中何ものかの放った時空破壊砲で攻撃され、そのショックでエリ子を時間のすきまに落としてしまった。あなたはなんとか不時着を敢行。命だけはとりとめたが…。

江戸城下町で冒険の準備

不時着のショックでクルーザーはバラバラ。修理の見込みは全てつかない。おまけに武器はすべてなくなってしまい、手元に残ったのはハンドヘルドコンピュータとパラライザーだけ。こうなったら仕方がない。とりあえず日本中に散らばったクルーザーの部品（10個）をすべて回収し、エネルギーの鉱物を満タン（100個）になるまで集めることが先決だ。残念だけど愛しいエリ子を探し出すのはその後みたい。くっすん。エリ子、ゴメンヨ〜!!

てなわけで、スタート時にキャラが



③会話　内容がフキダシになって出るのだ。



④アイテム　あんなところに巻きものが！



⑤地下　地下迷宮の中には恐ろしい怪物が。

 スガワ シュウヘイ

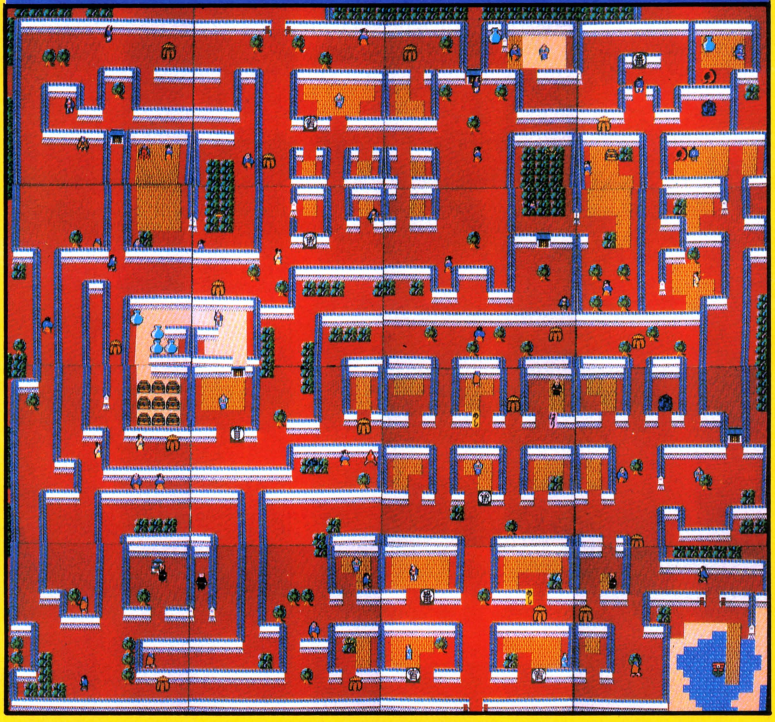


登場するのは、江戸の城下町のそば。まずは町に入って冒険の準備をすることにしよう。街に入るなり宿屋（休んで体力を回復、かじや(武器を売る)、はり屋　(いわゆるお医者さま)など、さまざまなお店が目につくだろうと思うけど､なによりもまずは食糧が大切。ほら、はらが減っては戦さはできんというでしょ。めし屋にいって所持金の限界まで食糧を集めることにしよう。えっ、どーしてキャラが江戸時代のお金を持ってるかって？　うーむ、そんなことどーでもいいじゃない。とりあえずゲームには関係ないよ。悪いこといわないからおじさんのいう通りにしたんさい。

おなかがいっぱいになったら、散歩がてらに街中を歩き出会った人に話しかけてみる。ほとんどの者は大した情報を持ってないけど、中にはゲーム攻略に不可欠の貴重な情報を持った者もいる。ゲーマーは愛敬が第1。とりあえずみんなにあいさつしよう｡(ただし、中にはいきなり切りかかってくる奴もいるので御注意めされ)。

うん、質屋の奥には金の山があるって!?　お目が高い｡なんとかこれを…｡

質屋の鍵は江戸西の路地。扉は入口の木を押せば



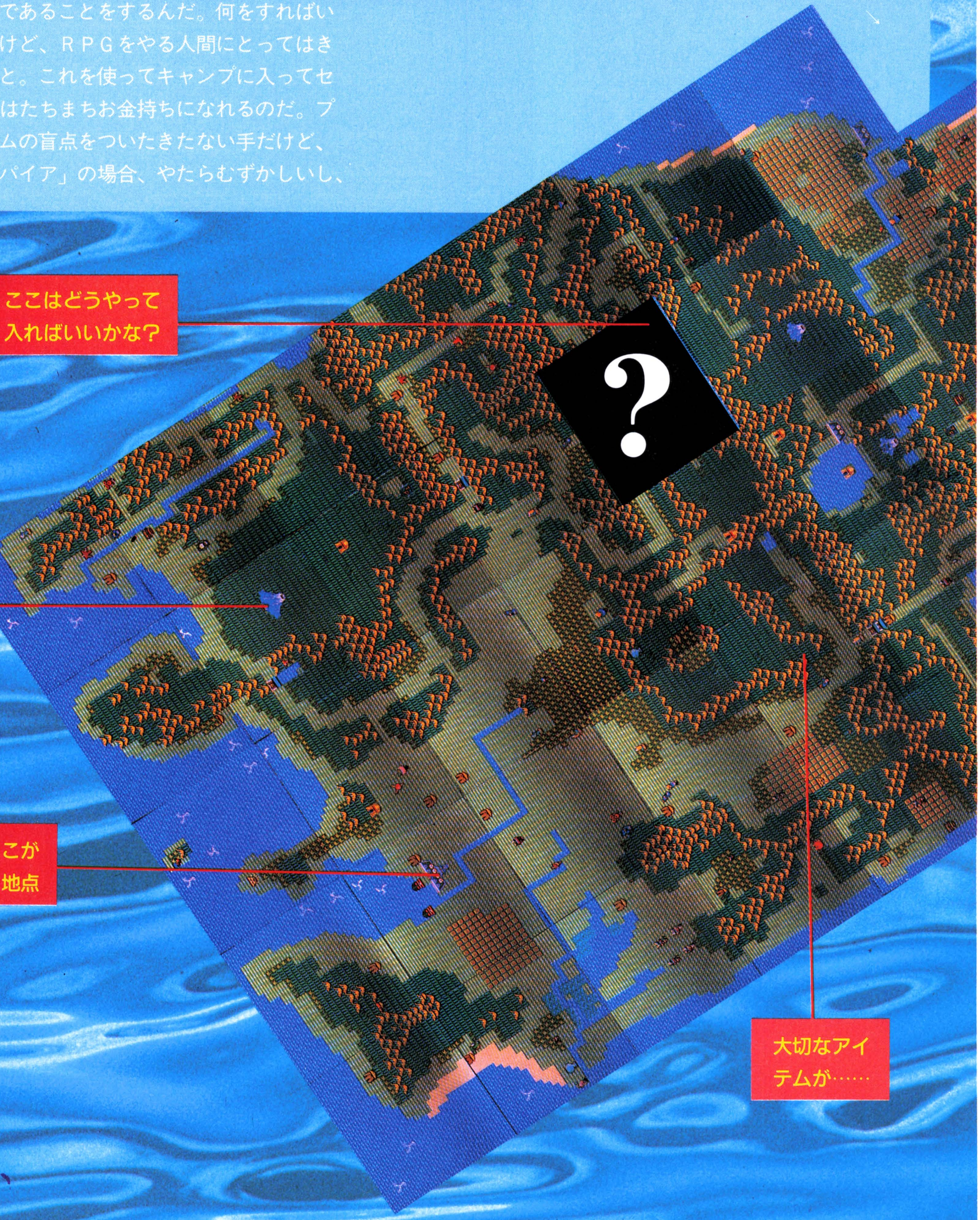
まきもの（地図）を集めて貼りあわせると、日本地図のできあがり



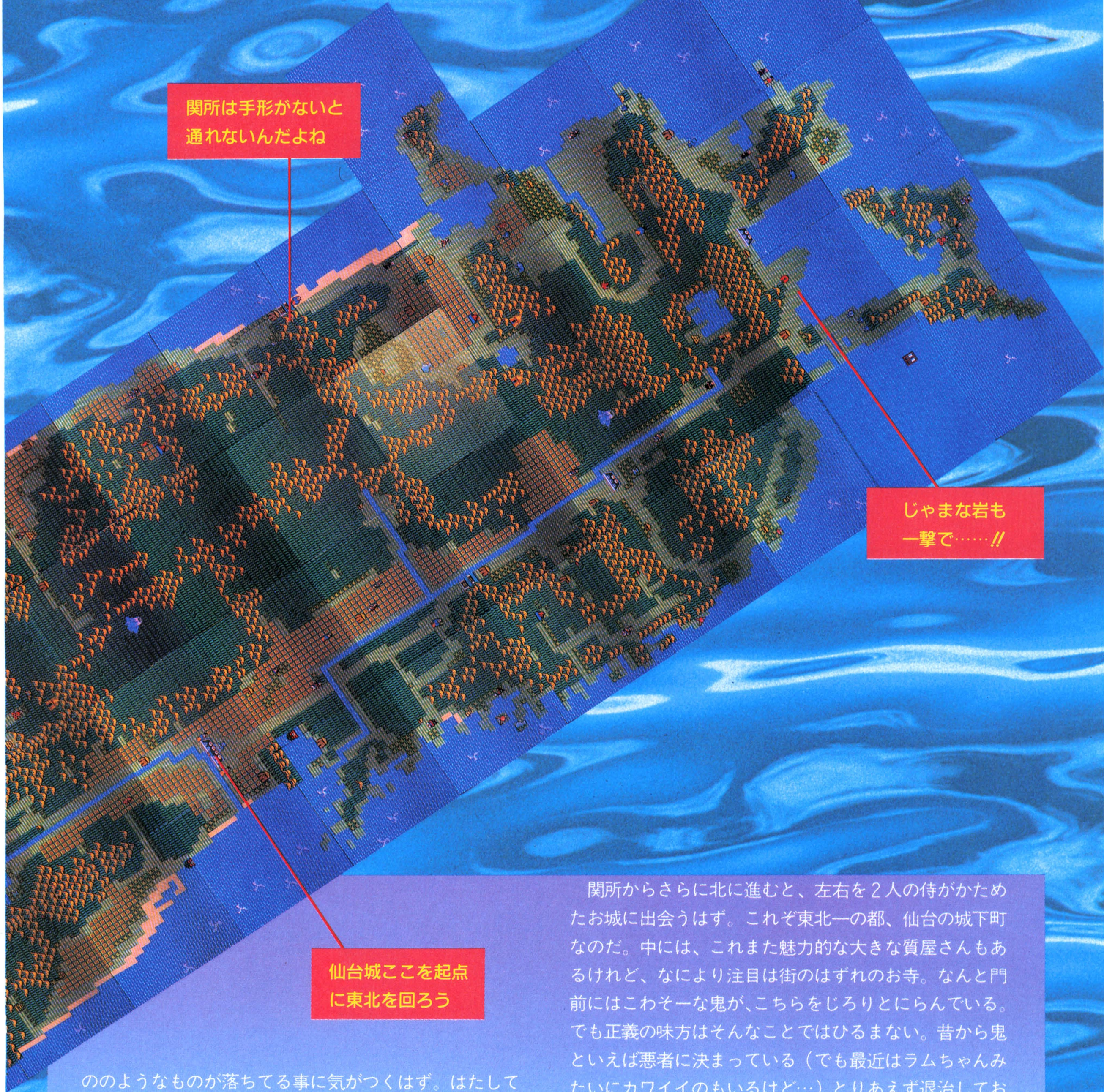
列島縦断への旅立ちは、まず、江戸を北へ……

江戸の城下町でいっぱいお金をためこんだら、そいつを全部食糧に換えて、遠征の準備。『長のワラジ』をはくためにゃあ、なによりもおまんまが必要なのだ！　えっ、江戸じゃあ、さほどお金はたまんなかったって!?　ふむ、君はゲームにかける執念が足りないんじゃない。ゲームを攻略するためには、多少キタナイ手を使ってでも……、なんて心意気も時には必要なのだ。まずは質屋の中に入り、並んでいる金塊をすべて集める。（ついでにその上の画面の壺の中のアイテムもいただいておく）ほいでもってすぐさまその場であることをするんだ。何をすればいいのかは書けないけど、ＲＰＧをやる人間にとってはきわめて常識的なこと。これを使ってキャンプに入ってセーブすれば、キミはたちまちお金持ちになれるのだ。プログラムのシステムの盲点をついたきたない手だけど、この「タイムエンパイア」の場合、やたらむずかしいし、いたずらにプレイ時間を長くする必要ないもんね。やり方は、公開できる時がきたらするからね。どうしてもこんな手を使うのはいやだという人は、地道にお金やアイテムをかせいでがんばってくれ！

お話しもどして、食糧がいっぱい積まったキャラ。早速日本列島縦断の旅へ出発だ。まずはプレイヤーが個人的に土地勘の明るい（一見なんでもない要素みたいだけど、案内役に立つんだよね）関東、東北辺りからいってみるとしよう。江戸を少し北上すると、なにやら巻きも



東日本MAP



ののようなものが落ちてる事に気がつくはず。はたしてこれはなにかな？　落ちてるものは何でも拾うのがR．P．Gの基本原則。とりあえず手に入れておく(実はこれマップなのだ。キャンプモードでマップモードにしてごらん。関東地方が書き込まれてるはず)。さらに北上を続けると、画面の北のはしっこに、門のようなものが見えるはず。なんとこれは関東と東北を区切る関所なんですね。えー、関所だってどうしよう。異時代人だとばれれば捕まっちゃう！　なんてオタオタしないでも大丈夫。ほら江戸の壺の中から手形を拾っておいたでしょ。

関所からさらに北に進むと、左右を２人の侍がかためたお城に出会うはず。これぞ東北一の都、仙台の城下町なのだ。中には、これまた魅力的な大きな質屋さんもあるけれど、なにより注目は街のはずれのお寺。なんと門前にはこわそーな鬼が、こちらをじろりとにらんでいる。でも正義の味方はそんなことではひるまない。昔から鬼といえば悪者に決まっている（でも最近はラムちゃんみたいにカワイイのもいるけど…)。とりあえず退治しておけば、なんか良い事があるかも、と挑戦してみよう。もちろん鬼だって悪者のメンツがあるから必死で抵抗するだろうが、そこは鬼退治のプロ、“まさかど”君(寺の辺りでウロついている）の力を借りて、なんとかかんとかやっつける。ほいでもって寺に入ってみると中には一人のお坊さん。『仏法に距離は無い。全てはつながっておる』なんて謎をかけてくる。はて、どーいう意味なのか!?　解くのは簡単。四方にある壁のどれかに入ってみるといい。そこはなんと……。

もちろん、西日本にもクルーザーの部品はあるゾ

そこはなんと……。なんだと思う!? カンの良い読者ならもう分かってるかも。実はこの寺の四方の出口とは、他の場所へワープする扉だったんですねー。おかげでキャラはいきなり大阪へ。ほいでもってお話しは、いっきょに急転換関西編に突入するのだ（うーむ、かなり強引なネタフりだったかな？）。えー、なんか僕、大阪って嫌いなんですよねー。だってさあー、なんとなくガラが悪そうでしょ。なーんて文句を並べていても仕方がない。ゲームを進行させるためだ。辺りを散策してみることにしよう（どーでもいーけど関西って地上にもウジャウジャ妖怪がいるみたい!?）。

街を出るとすぐ左の方に大きな石があるのに気がつくはず。仲間に空手家がいれば（たしか東北の方にいた）一撃でくだいてくれるのだが、ここはまたもやお得意の裏技（ほら例のプロテクトシールだよ）を使って石を押しのけてみる。ほいでもってさらに西へ進んでみると…。おや、淡路島のあたりに"T／P"の文字が描れた盾みたいなもがあるゾ。ふむ、実はこれテンプレイトという特殊アイテムなのだ。あるものは、盾となって味方の防御力も上昇させてくれたり、時には攻撃用の武器にさえなってくれるというとっても便利な品物なのだ。だからとにかく、どこでも見つけたらすぐにいただいておくといいね。テンプレイトのほかにも金、壺、まさものなど、重要なアイテムはゴロゴロ落ちている。特に鉱物という



ここが下関。九州に渡るには……

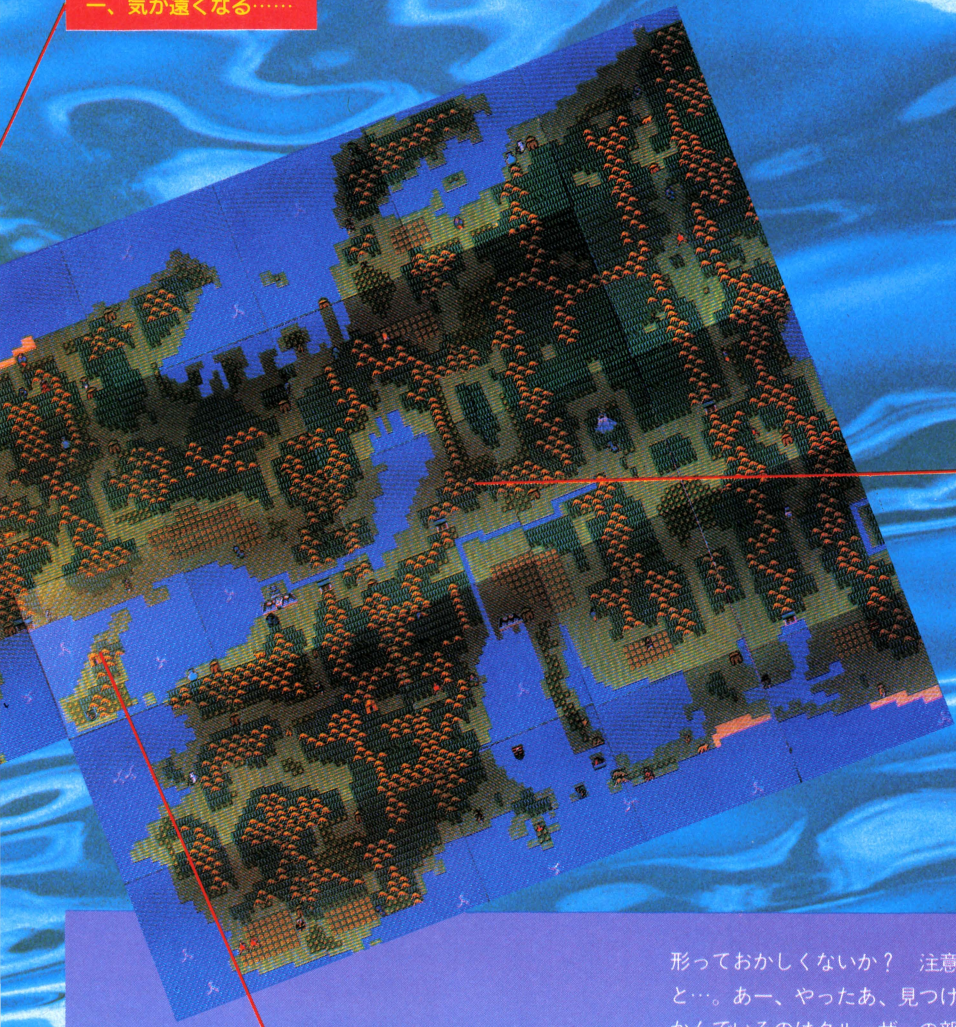
アッ、宇宙船の部品があった!!

瀬戸内をへだてて四国が見える。一見近そうだけど……

アイテムは、キャラが部品を集めおわった後、修理したクルーザーを発進させる際に絶対に必要になってくる。アイテムの中には木の影や岩のうしろに隠れていて見つけにくいものもある。注意して捜そうぜ。

アイテム捜しに加えてもうひとつ。ゲーム攻略の重要なポイントになるのが、仲間捜しだ。なんでもこのゲーム世界には、普通の人間にはとても不可能なことを可能にしてしまうキャラ、いわゆる超能力を操つることのできるエスパーが数人、普通の人間に混じって生活をしているという。敵の動きをとめてしまう力や傷ついた体を治してくれる力、好きなところにテレポートする力などをもつキャラが仲間にいたらとても心強い。ぜひとも仲間に引き入れるようにしよう。えっ、そのエスパーたちって、どこにいるのかって!? ふーむ、困ったもんだねえ。それを見つけるのがゲームでしょうが。自分の力で捜してみることだね…。なんて、ちょっと冷たかったかな。よし、じゃあ特別にちょびっとヒントをあげようかな！ いつの時代でも他人より秀れた能力を持つ者は不遇な環境に置かれることが多い。この『タイムエンパイア』の江戸時代でも同じで、エスパーたちの幾人かの内、

西日本MAP

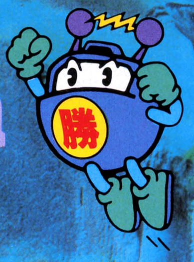


あるものは心ない者に捕われの身にされていたり（〇×にあった忍者屋敷なんてアヤシーゾ)、妖怪どもの巣み家（ダンジョン）の中に連れさられていたりしている。多少の危険は覚悟の上で、思いきって敵陣に飛びこんで彼らを助けてごらん。君の助人を申し出てくるかもよ。

うーむ、話しがずい分脱線してしまった。この間にもキャラの冒険は続き、関所を抜けてびわ湖を迂回し、山陽道へ進路を取る。瀬戸内を南に見ながらどんどん西に進んでいくと、ちょうど神戸あたりに来たあたりに、大きなダムのようになった入り江がある。なんか、この地形っておかしくないか？ 注意して辺りをながめてみると…。あー、やったあ、見つけたゾー。ダムの中央に浮かんでいるのはクルーザーの部分だゾー。……。でもあの部品って、どうやったら取ることができるのかなあ…。先にも話したようにクルーザーの部品は日本全国に散らばっている。このように地表で見つけられるのはまだましな方で、中には地底の奥深く、ダンジョンの奥底で妖怪どもに守られているものもある（この手のタチの悪いのって、特に北海道に集中してるみたい)。部品が10ヶ集まるのはいつになることやら。

おー、もうスペースがない。残りの地域のヒントを手短かに話そう。四国に渡るにはまた例のワープを使えばいい。ここには重要なアイテムがひとつころがっているので気をつけて。ほいでもって九州のチェックポイントは長崎の街。ここではめっちゃんこ強力な武器が手に入るよ。では健闘をいのる。ガムバッテネ!!

HowToWin



メルヘン ヴェールⅠ

Märchen Veil Ⅰ

フェリクスの森の国王は、愛する娘の花婿にふさわしい者を探そうと、国中におふれを出しました。そんな中、あらわれたのはフェリクスの湖の国の王子。王女と王子はたちまち恋に落ちてしまいました。密かに王女に思いを寄せていた魔法使いは、王子に呪いをかけて姿を変え、フェリクスのはるかかなた、世界の果てへと飛ばしてしまいま[illegible]王子は…

メルヘンチックな8つの恋の物語

メルヘンちっくファンタジーのＲＰＧが登場。『メルヘン　ヴェールⅠ』。『Ⅰ』というからには『Ⅱ』もあるはずと言うあなた。とりあえず『Ⅰ』をやってごらんなさい。なおさら待ちどおしくなってしまうから。なんちゃって…。

このゲームをつくったシステムサコムによると、ゲームの部分はつなぎで、ビジュアルステージのほうが大事なんだそうです。まあ、これは言いすぎかもしれないけれど、この『メルヘン　ヴェールⅠ』では、ストーリー性をとても重要視しているっていうことがよくわかるエピソードですね。

このゲームの目的は、呪いをかけられて姿が変わってしまった王子を、愛する姫の待つフェリクスへと戻すことと、呪いろ解いてあげること。

今回のシナリオでは、目的を達成することはできませんが、いろいろな冒険の中から、少しずつ王子は、本来の自分をとり戻していくのです。

さあ、あなたも王子になって、メルヘンの世界を冒険してみませんか。

Visual STAGE



Action STAGE





ステージ別攻略法

RPG 特集

『目覚め』たら、そこはメルヘン

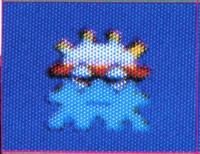
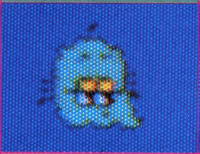
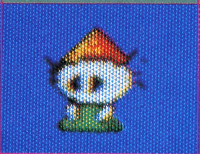
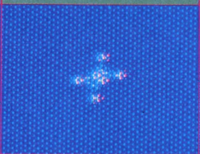
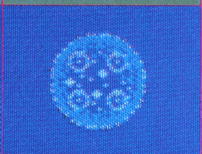
目覚め I



まずは手はじめのステージ。たいしてむずかしくはないと思う。この面でゲームのやりかたをマスターしておこう。このステージで問題になるのは、夜の世界だけだ。いかにして夜の世界をのりきって「オムニアのマント」を手に入れるかが問題。「サフィルス」を盾にして流れ星や魔力を防いでしまうのも、なかなかアイデアなんじゃないかな。



MONSTER

プーカ・アレーナ	トロウ	ピクシー・アレーナ	星	サフィルス	ルナ
					
倒した時に妖精が出たらMAXが5増す。生き返る	どこまで逃げても追いかけてくるいやなヤツ	岩などに化けている。倒すとMAXがふえる	ふだんは障害物。流れ星になると攻撃をしてくる	剣の魔力が当たると、一定時間動きが止まる	魔力を投げつけて攻撃をしてくる

Technic 1 戦闘

王子は剣を持っています。でもモンスターとの戦いで剣を振りまわす方法が、普通とはちょっと違います。剣から魔力を投げつけて敵を倒すのです。だから、相手にふれずに倒すことができるのです。剣は、いろいろな種類があって、それぞれに効果が違います。魔力の強い剣を持っているときは、弱い剣を拾ったりしないように。





Technic 2 盾

王子の標準装備として盾があります。これはふだんは正面からの敵の攻撃を防ぐことができます。写真のように流れ星に対して正面を向いていればダメージを受けることはありません。また、剣をふりあげた時は、身体の左側からの敵の攻撃をふせぐことができます。ドルアーガ方式です。



Technic 3 夜の世界

夜の世界では流れ星や魔力が飛びかっていてとても危険です。ですが、盾をつかえば魔力を受け止めることができます。さあ、あなたも逃げまわったりしないで。



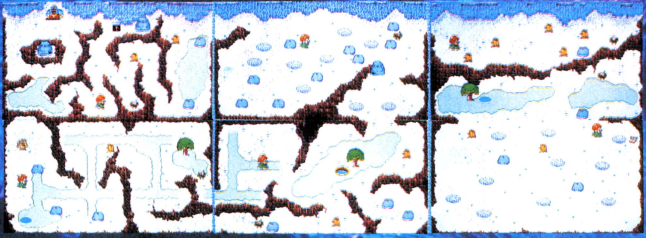
魔獣ギアス II



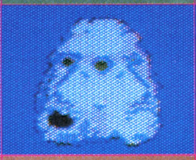
『魔獣ギアス』よーするにギアスを倒すのだ

この面では、速く歩けるブーツ「フェスティノー」を手に入れておこう。そうしないと、ゲームがまだるっこしくってやってられないもんね。

ポイントになるのは、魔獣「ギアス」のいる面。「フェスティノー」を持っていると、動きがはやくなって良いのだけれど、慣れないうちはどうしても歩きすぎて、タイミングがとりづらい。つい崖から落ちてしまうなんてことも。あんまりうまくタイミングがとれない人は、「フェスティノー」なしで「ギアス」を退治してしまおう。そのあとから取りに戻ればいいでしょ。



MONSTER

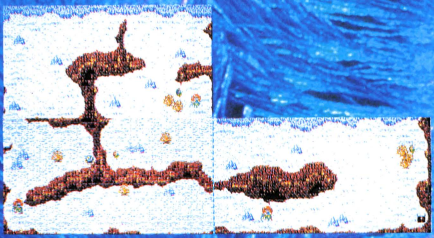
ストゥルーシオ	ロック・カピトー	ギアス
		
とくに攻撃をするでもなく左右に歩いてある	2面の石。剣の魔力でしばらくは石を吐かない	強力な魔力で攻撃してくる。一定の場所にいる

霧の向こう III



『霧の向こう』には、いったい何がある？

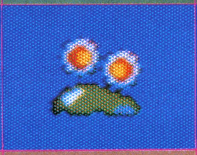


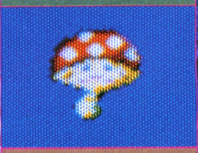


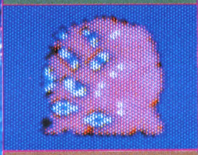


このステージには、まっ暗な洞くつがある。で、「ランプ」を拾わずに洞くつに入ったらたいへんなことになってしまう。ちなみにこの「ランプ」は、このステージで見つかる。木の上にいる「メメース」を倒さずに木にぶつかるんだ。この面では、洞くつの中にある「マウラの木の実」を3つ集めて、霧を晴らすことが目的だよ。

MONSTER

ブーカ・オレアス	メメース	モルトゥース
		
海に入らないかぎりどこまでも追ってくる	草地を動いている。強くはない	遠くにいても、追っかけてくる敏感なヤツ

毒きのこ

ぶつかると、しばらくの間しびれてしまう

ルベルス・ホッグメン

崖を飛び越えてやってくる。魔力攻撃に注意

Technic 4 安全地帯

安全地帯にいれば、ダメージを受けません。だから、魔力を出さないモンスターばかりの時は、じっとしてモンスターが近寄ってきてから戦うようにしましょう。



Technic 5 暗闇

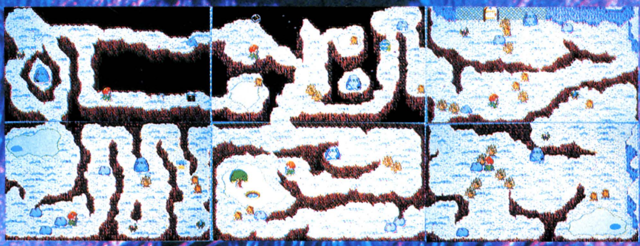
洞くつの中では、ランプがないと何も見えません。モンスターを倒すだけならそれでもよいけど、大事なアイテムが落ちているから、ランプをつけて入るようにね。



試練 IV

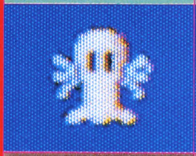


それこそ『試練』のステージ



ここでの一番のやっかい者は、いうまでもなく「ニョロ」。こいつのおかげで身動きができなくなって、ゲームオーバーしちゃった人も多いハズ。こいつらに対するうまい方法はないので、とにかく用心すること。この面での目的は、各面に１匹ずついる「アンシーリー・コート」を倒すこと。このステージは、細い道がそこらじゅうにあるので、「フルーツ」や「ユンゲル」にはあまりこだわらないほうがいいと思うよ。そんなのにこだわって、「ニョロ」にとおせんぼをされたら泣くに泣けないもんね。

MONSTER

ニョロ	アンシーリー・コート
	
剣の魔力に当たると、しばらくは止まっている	崖を渡ることができるうえ、消えたりもする

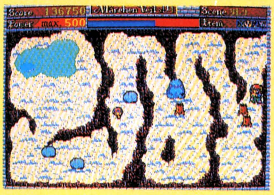
Technic 6 天国

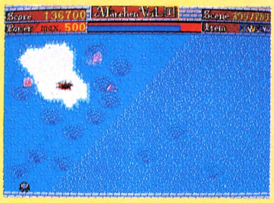
もし、聖書を忘れずに拾っておけたら、わざと崖から落ちて死んで天国ステージに行ってどんどんパワーアップしてしまうこともできます。




Technic 7 細い道

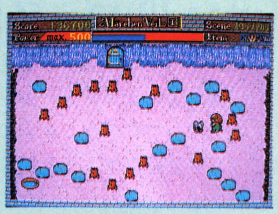
面の中には、ものすごくいやらしく、細い道がうねうねと続いているものがあります。こんな道を通る時は、まえもって広いところにいるうちにモンスターを倒しておきましょう。そうしておくだけでも、どんなに楽に動くことができるか違いがはっきりしますよ。とくに魔力で攻撃してくるモンスターのときにこの方法でね。






Technic 8 UNDEAD

モンスターによっては倒すことのできないのもいます。こんなヤツらには近づかないこと。さもないと身動きができなくなってしまいますよ。

海へ V



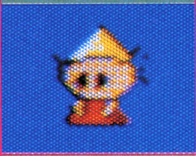
『海へ』行って海水浴をしてこようかな

このステージからは、海に入るようになる。「アムニス薬」を手に入れて泳げるようになっておこう。「ヤン・トモリ」さんに会ったら、よろしくと言っといてね。



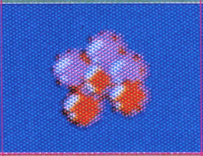
MONSTER

ピクシー・アクアティクス



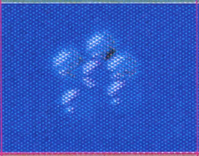
ピクシー・アレーナの親せき

ルボル・ケルピー



陸地には入ってこないが復活してくる

キャニウス・ケルピー



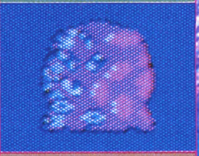
海には入ってこない。こいつも復活してくる

フンギ



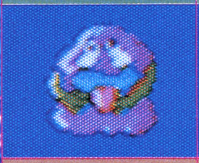
海には入ってこない。強力なモンスター

ブークス・ホッグメン



ルベンス・ホッグメンと同じ、手ごわい

ブーカ・アクアティクス



しつこい追いかけはブーカの特徴

ヤン・トモリ



この人が誰だかわかるかな？

Technic 9 ハイパー

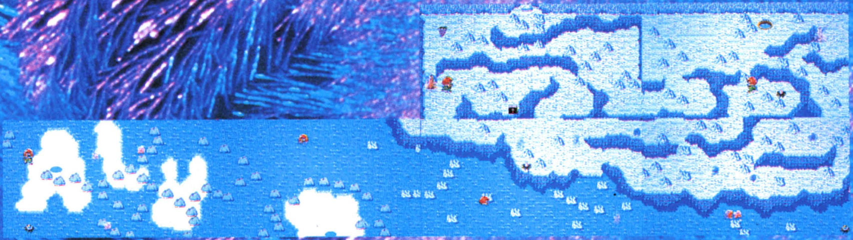
王子さまは、よく崖から足をすべらせてしまいます。落っこちたら、すばやくスペースキーを何回もたたきましょう。間に合えば、崖からあがってきます。



氷の世界 VI



『氷の世界』で人助けをしました



このステージ『氷の世界』には、海の王の娘「ミノスムーメ」が氷にとじこめられているから彼女を助けだそう。まちがっても彼女を殺したりするなよ。つぎのステージに進みたいと思っているならね。

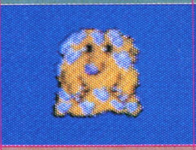
MONSTER

アルベンス・ケーテ



どこでも動く。こいつも復活してくる

ルーネ



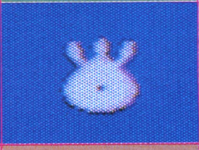
どこまでもしつこく追いかけてくるヤツ

ブーカ・グラシエス



これもブーカの一族のメンバーだ

リコリアス



？？？

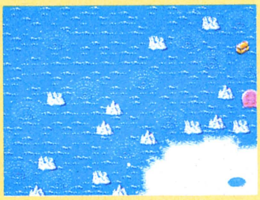
ミノス・ムーメ

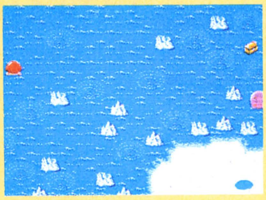


海の王の娘。敵じゃないからね

Technic 10 ゴースト

ひらりひらりと踊るように、現われては消えるモンスターもいます。消えただけなのか、本当に倒すことができたのかよく確認するようにね。





王子の証 VII



『王子の証』をたてるためにがんばるぞ!

ほとんどが海になっているこの面は、海流をどうやってのりきるかが問題だ。王子の証たる『王冠』を手に入れたら、さっさとつぎのステージに行こう。



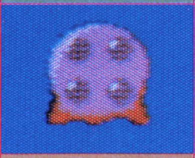
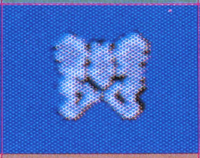
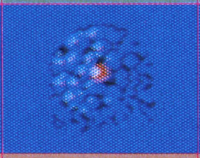
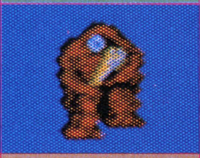
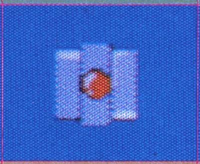


Technic 11 撃つな!

モンスターによっては、倒すとどんでもないことになることがあります。このように倒すと、渦巻きになっちゃったりするので倒す場所もよく考えて。



MONSTER

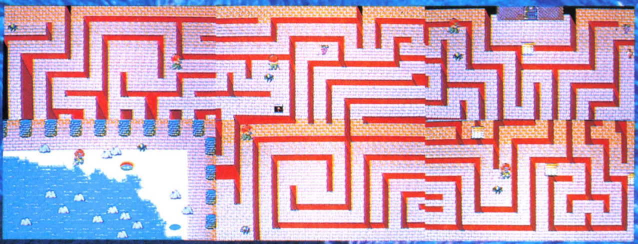
ケスティーダ	ホーネ	ケラステス	カダーベル
			
倒すと渦巻きになってしまうたちの悪いヤツ	剣の魔力がきかないので近づかないように	魔力を使って攻撃してくる	大量発生する害虫みたいな、めんどうなヤツ
フラーブス・ケーテ	ナッケラヴィー	テグザ	ルベータ
			
ケーテの一族はたくさんいる	海流の中にいて、ぐるぐると回転している	ここまでくると、たいして難しくないヤツ	きのこと同じで、ぶつかるとしばらく動けなくなる

終章 VIII

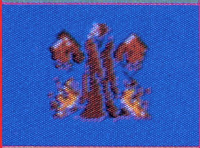
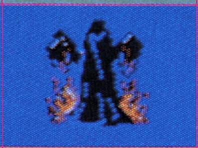
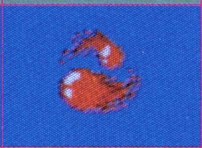


『終章』かくして最初の物語は終わった……

最後の扉に入ってしまえば、それでおしまい。だけど、どの橋を渡るかが問題だね。わなにかかって閉じこめられないように、橋を渡る前にセーブしておこうね。



MONSTER

グラウクス・ケーテ	ヘルベウス・ケーテ	ウィルオーウィスプ	ディアボルス
			
ケーテは1度倒しても復活してくる	つぎにどこから復活してくるかわからない敵	どこまでも追いかけてくるけど攻撃力は小さい	こいつを倒すと、大事な橋が消えてしまう。用心

Technic 12 井戸

井戸を使えば、前のステージに戻ることができます。アイテムをとり忘れた時なんかに役だつね。ところで最初のステージの井戸に入るとどうなると思う?





How TO Win dragon quest



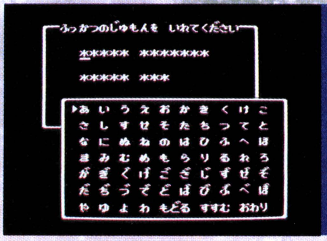


ついにファミコン初の本格的RPGが登場!! モンスターデザインが鳥山明、シナリオが堀井雄二とくれば大ヒット間違いなし。本誌では、その攻略法をいち早くお届けしよう!

STORY

舞台は、邪悪な竜の化身が支配するアレフガルド。キミはこの国を竜の手から救うため、冒険に旅立たなければならない。だが、その冒険の道のりは決してなまやさしいものではない。竜の手下であるモンスターたちがつぎつぎと襲いかかってくるし、アレフガルドの土地にはいたるところに謎が隠されている。キミはモンスターを倒して自分自身を成長させ、町や村で得た情報から数々の謎を解き明かしていかなければならないのだ。

はたして、竜の化身とは何ものなのか? そして、そいつはどうすれば倒すことができるのか? グズグズ考えていてもしかたがない。まずはここから先の解説を読んでみるべし!



◀呪文を知っていれば復活だ!

王様の部屋からまずスタート。お金と○○をしっかりいただこう!

ゲームはアレフガルドで一番安全といわれるラダトームのお城の中から始まる。とりあえずは、この城の中に入って、王様に会ってみよう。彼はこのゲームの目的や背景をキミに教えてくれるんだ。ところが、1度王様のいる部屋に入ると、出口のドアが閉まって外へ出られなくなってしまう（いきなりイジワルなゲームだなあ)。ここでは、部屋の中にいる3人の衛兵と会話をしてみるしかない。衛兵のとなりに自分のキャラクターを持っていって、「はなす」を選択すればOKだ。そうすれば、ほら、この部屋から脱出する方法がわかったでしょ。

それから、キミのレベルが上がるたびに、この王様を訪ねてみるようにしよう。きっといいことがあるゾ。



◀カギを手に入れて外へ出よう



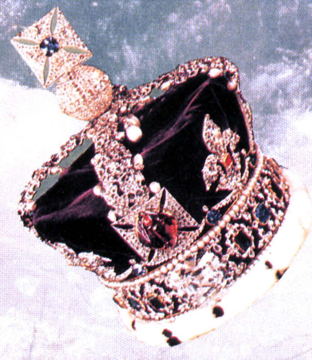
◀王様からのプレゼントは120ゴールド



◀王様がレベルを上げてくれる



◀衛兵からも情報を得ておこう



イラスト／町支哲義



MULTI WINDOW

このゲームでは、1ヵ所でじっとしているか、Ⓑボタンを押すかすると、右の写真のようなマルチ・ウィンドウの画面になる。ここで✚字ボタンを使って、いろいろなモードに入ることができるんだ。ゲーム解決には、このマルチ・ウィンドウをうまく使いこなすことが必要だゾ。

選択



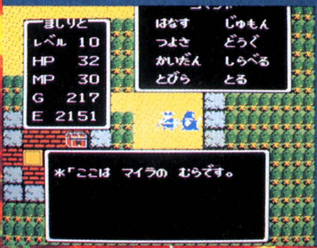
これが最初のコマンド選択画面。▶印を動かして、Ⓐボタンで決定する。これがすべての基本だぜ！

戦闘



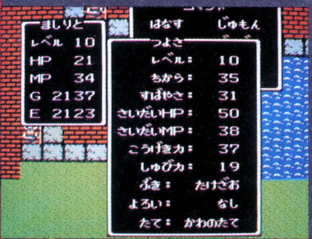
モンスターと出会ったら戦闘モードに突入！ ここで選べるコマンドはたったの4種類。慎重にいけ！

話す



人の横にいるときに「はなす」を選択すると、下のメッセージ覧にその人物の返事が表示される。

ステータス



「つよさ」を選ぶと、こんなふうにキミのいろいろなデータを見ることができる。ムムッ、これは強い!?

呪文



「じゅもん」を選んだときには、キミが今使える呪文がズラリと出てくる。呪文は全部で10種類もあるゾ。



城はゲームのポイント。何度もやってくるべし！

ゲームが始まって、だれもが最初にやってくるのが、このラダトームの城だ。まずはこのページに掲載した写真マップを見てほしい。歩き回っている時に感じるほど面積は広くない。

この城の中でひんぱんにやってくる必要があるのは、２ヵ所あるんだ。ひとつは「かいだん」で、さきほど説明した王様のいる部屋へとつづいている。これをのぼるためには、Ⓐボタンを押してコマンド表示モードにしておいてから、「かいだん」を選べばいい。これでこの城の王様“ラルス16世”に謁見（えっけん）することができるんだ。

それでは、もうひとつはいったい何をしたらいいんだろう？部屋の中にいる○○○○らしき人物に「はなす」すると、画面がピカピカと光ることにキミはお気づきかな？じつは、こうするとあるものを回復できるんだ。それが何なのかを書くとゲームのおもしろさが半減してしまうからあえて書かないけれど、キミが自分でいろいろと試してみてくれ。ここをうまく利用すると、お金がとっても得するんだヨ。

城の人たちは話好き

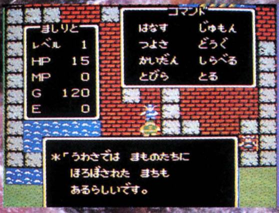
このゲームでは、とにかく出会った人たちと会話をしていくことが大事だ。そして、その時に得られた情報をこまめにメモしていこう。言葉のはしばしに思わぬヒントが隠されているかも……。



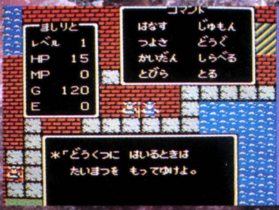
きわめて常識的なアドバイス。戦わなきゃ強くなれるわけないもんね



そうか、レベルが上がれば強くなっていくのか。ひとつカシコクなったゾ



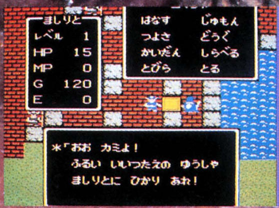
魔物たちに滅ぼされた町？そんなのどこにあるんだろう？ 意味深だなぁ



まっ暗闇の中では、明かりをともすものが必要。これはあたりまえだよね



こんなところに露天ブロがあるって？ ゲームには関係ないけどユニーク



さて、これはどういう意味なんでしょう？ 自分で考えてみてくださいナ

ラダトームの城MAP



ラダトームの町



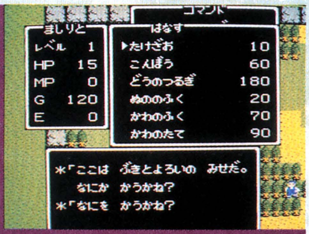
ラダトームの町から いざ出発!

さて、今度はラダトームの町の写真マップを紹介しよう。この町には3種類のお店があり、冒険に必要ないろいろな道具を買いそろえることができる。ここへは、ラダトームの城からすぐにやってこれるので、ゲームがはじまった直後にやってきて、必要最低限の装備をそろえるべし。

この町でダマされてはいけないのが、右下の橋を渡ったところにあるたてもの(?)だ。ちょっと見ただけでは何もなさそうだけど、じつはレンガ色のところから中へ入ることができるんだ。

また、この町にはカギのかかった扉が2ヵ所もある。ゲームを先に進めるためには、両方とも開けて中へ入らなければいけないのだが、それにはもちろんカギが必要。そういえば、カギはどこかの町で売っているとだれかが言ってたっけ……。

武器屋



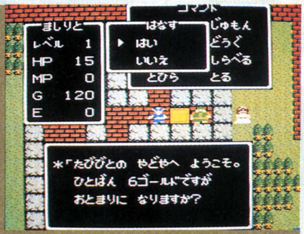
武器や防具を買うと、キミの攻撃や守備力が少しずつ上がる。防具優先がＲＰＧの鉄則だから「かわのふく」ぐらい買っておきたいネ

道具屋



3種類のアイテムを売っている。この店では、冒険中に手に入れた品を売ることもできるんだ。たいまつは必ず買っておくように

やどや

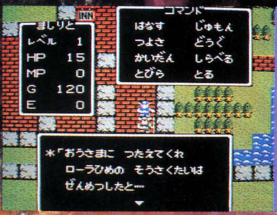


ある金額をはらって宿泊すると、傷ついたキミの体力（ＨＰ）を回復してくれる。もっとも、魔法が使えれば、この店にくる必要はない

町の人たちも話好き 情報をもらおうネ!



なんと、この国の王女さまがさらわれているらしい! そうと聞いたら……

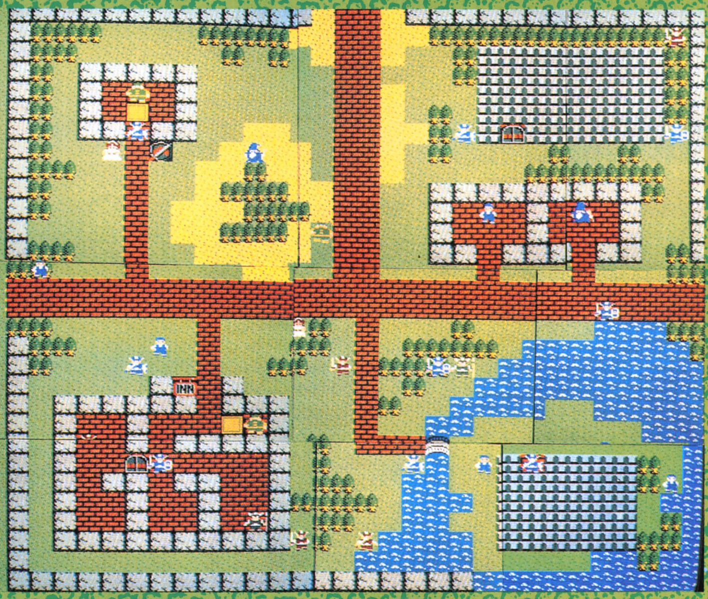


捜索隊が全滅したってことは、かなり手ごわい敵がいるにちがいない



オッ、第2の町のある場所がわかったゾ。よし、さっそく行ってみるか

ラダトームの町MAP





モンスターとの戦いだ！

城や町から外へ出て歩き回っていると、キミはときどきモンスターと出くわすことになる。そこで戦闘に勝利すると、モンスターに対応しただけの経験ポイントとお金を手に入れることができるんだ。経験ポイントがたまっていくと、キミのキャラクターはレベルが上がってどんどん強くなり、使える魔法の種類も増えていくのダヨ。



アレフガルドでもっとも弱い敵、スライム。最初はこいつから倒そう



スライムよりはちょっと強いメイジドラキー。最初は苦戦するゾ



かわいらしいけど、なかなか手ごわいゴースト。無理して戦うな！



橋を渡って最初に登場する大さそり。さすがにHPが大きい



鳥山明氏独特のデザインのがいこつ。こいつはツエ〜ゼ！



魔法で攻撃してくる魔法使い。ギラの魔法で対抗せよ！

dragon quest





ラダトームの町からいざ出発！

いよいよこのページでは、ラダトームの城の周辺のマップを見ながら、ゲーム序盤のうちの攻略法について紹介していこう。

一般的にＲＰＧでは、何をするよりも先にキャラクターを鍛えることがだいじだ。このゲームにもそれはあてはまり、まずはラダトームの城の近くでひたすら戦闘をくり返すのがベスト。ダメージを受けたらすかさず町の宿屋で回復し、ときには×××で魔力を回復する——これをくり返していけば、レベル3～4ぐらいまでは簡単に上げられるはず。早く遠くの世界を見たい気持ちはわからないでもないけど、キャラクターのレベルアップのほうが先決なのだ。

さて、ある程度モンスターに楽勝できるようになったら、いよいよアレフガルドの冒険の旅に出よう。北西の方向には新しい町が、そして砂漠の真ん中には洞くつが見つけられるはずだ。それぞれをくまなく探険して、新しい情報やアイテムを手に入れよう。

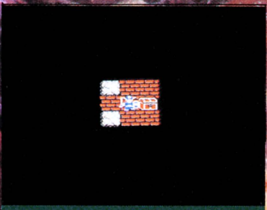
ところで、マップの右上と左下にある橋、これには要注意。このゲームでは、橋を渡るたびに敵のモンスターがどんどん強くなっていくのだ。このマップの橋の外へ出るためには、ある程度レベルを上げておかないとキツイ。がんばってキャラクターを鍛え上げて、もっと広い世界を冒険してみてくれ。

穴があれば入りたい

洞窟の中に入ると、そこには地下迷宮が広がっている。歩き回るためには、たいまつかレミーラの呪文が必要だ。



ヤヤ、あんなところに洞くつが！ビビらずに入ってみるしかないぜ！



たいまつだと、自分のまわりがこれしか見えない。早く魔法を使いたい！



ある洞くつに入ったら、石板を見つけたゾ！何が書いてあるのかな？

隣り村で一息つこう

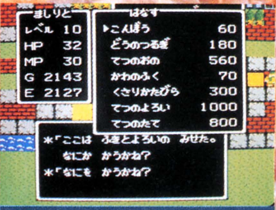
大陸の北西には、マイラの村がある。そう、さっきラダトームの町で教えてもらったのが、ここなんだ。



こんなところに村があった。ひたすら北西にむかって歩けばＯＫさ

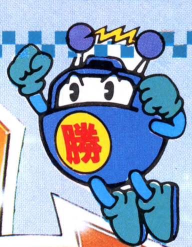


魔法使い(？)が村の名前を教えてくれた。ヤッタネ♡



ゲゲッ、ラダトームの町とは売っている品がちがうゾ！ ヒェ～

How TO Win PART III



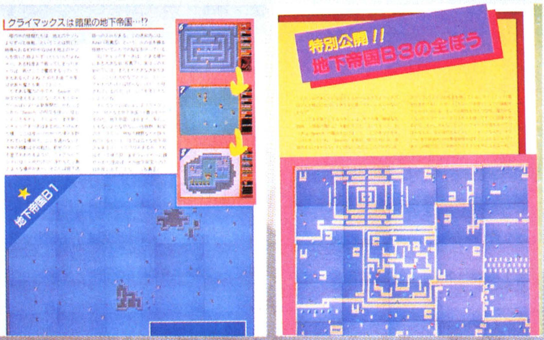
SHINE OF DARKNESS II

『ハイドライドII』最終列車、いよいよ出発!!

まずはコテしらべ! 地下帝国への入口を捜し出すのだ

さぁて、今月はいよいよクライマックス。モンダイの地下帝国へと話を進めてみよう…。おっと、その前に、復習の意味もかねて、前回（4月号）までのチェック・ポイントをざっとながめてみることにするかな。

まずは塔に登って『光の剣』と鍵（草原でひろったのに続いて2つめ）を手に入れた勇者クン。おつぎの冒険は岩の下の迷宮だったね。ちょろちょろ動きまわるうっとおしいウルフをかわし、やっとこさ手に入れたのは、不思議な呪文と3つめの鍵だった。はてさてこりゃあ、いったい何に使うのか？　その用途さえわからぬまま、さらに冒険は河の下の迷宮へ。ほとんど完璧な左右対称構造（中央のT＆Eの文字が、かわいいのだ）の迷宮の中に待ち受けていたのは、にくったらしい怪物AZERだった。まわりをかためる火の玉もなんのその。苦労したあげくにヤツから奪った（倒した後にもいやらしいトリックが使われていた)のはGREEN(緑)のクリスタルだったよね。どうだい、ここまではもうクリアしているかな!?　よし、OKなら今度こそ、話を地下帝国へと進めよう。

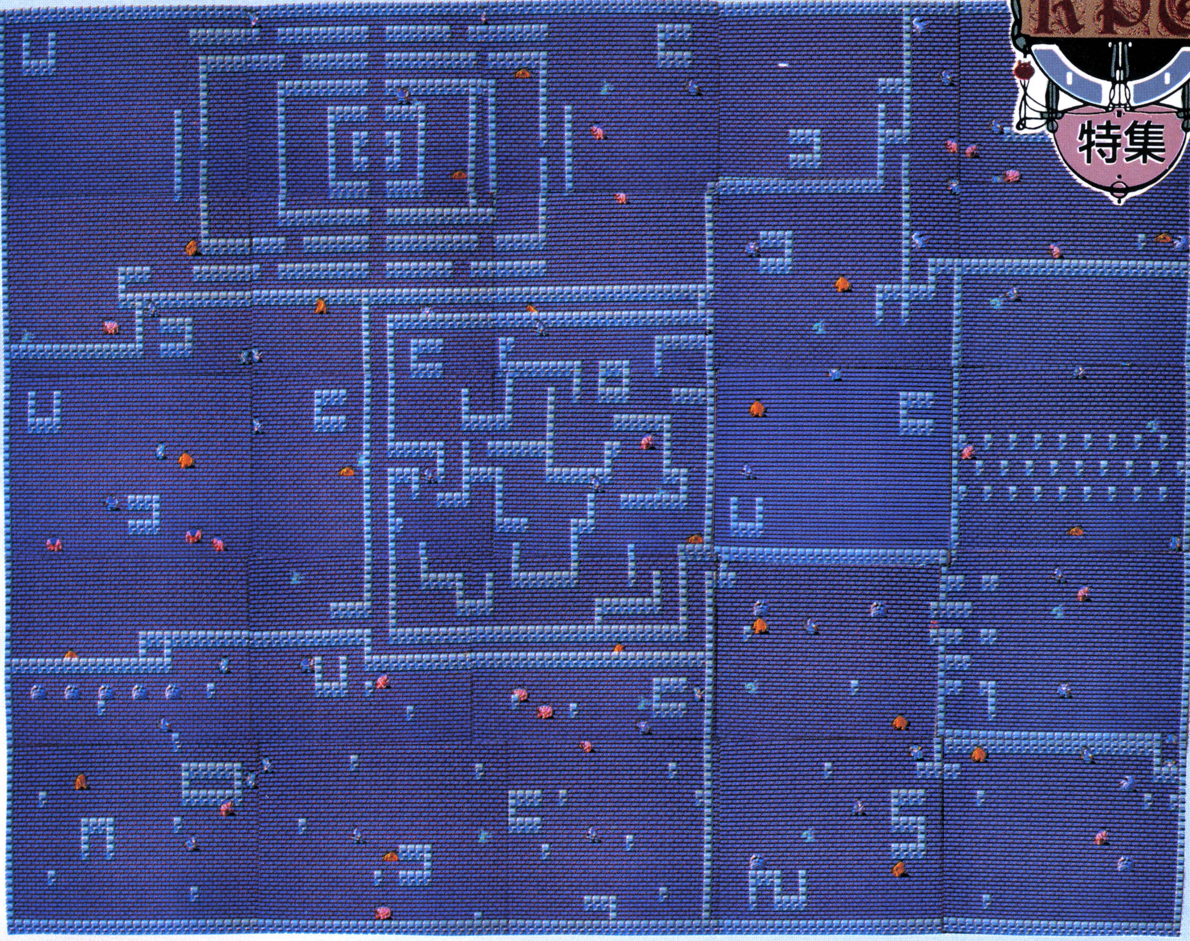


▲前号で紹介した地下帝国B1とB3の画面。バックナンバー見てね

さて、ではその地下帝国の入口の位置なんだけど…。ふーむ。これがなかなか難解なのだ。とりあえず砂漠に出現するという、幻の街を捜し出すのが先決だね。この街を出現させるにはキャラが2つの条件を満たしていることが要求される。ひとつはとある場所を破壊しておく（前号を見てね!）ことと、もうひとつは心が汚れていないことだ。これらを満たしていなければ、たとえSEARCHの呪文を使ったとしても街は見つかりっこないのだ。(別のアイテムが見つかるけど…)注意しよう。

なんとか街を見つけたとしても、すぐに安心してはいけない。だってほら、その入口はどこにも見当らないでしょ。あるのは魔導師の館とT＆Eクリニック。ほいでもって2つの対になった泉だけ…。えっ、この泉が怪しいって!?　ふむ、なかなかカンがさえてるね。じゃあ飛びこんでごらん。キャー!!　ほら言わんこっちゃない。体が毒に犯されたでしょ（ちなみにもう片ほうは魔力の回復）入口を出すには、それなりのステップが必要なの。とりあえず街の内壁をところかまわず押しまくってごらん。一ヵ所だけおかしな（なんていうとバチがあたるかな）リアクションをしてくる場所があるでしょ。ここできちんと質問に答えておくと（答えは岩の下の迷宮で聞いた…)、おみごと!　泉の下にぽっかりと穴が開くのだ。

地下帝国B2F

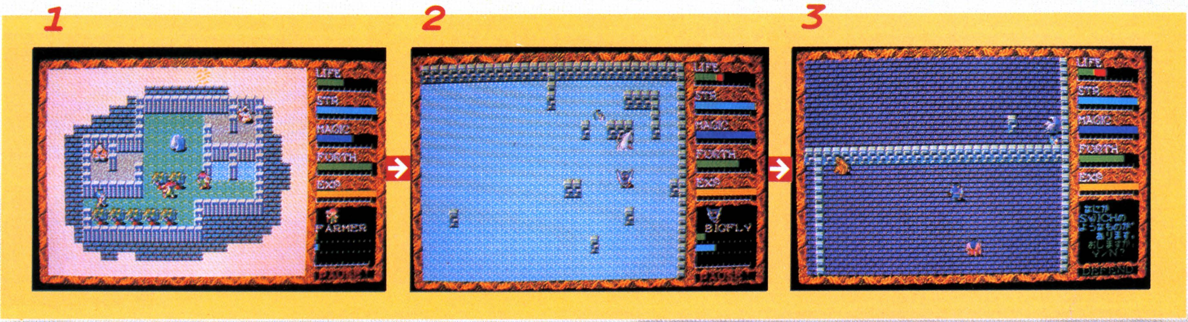


あっとオドロク地底湖なのだ。イカのバケモンがにくたらし!

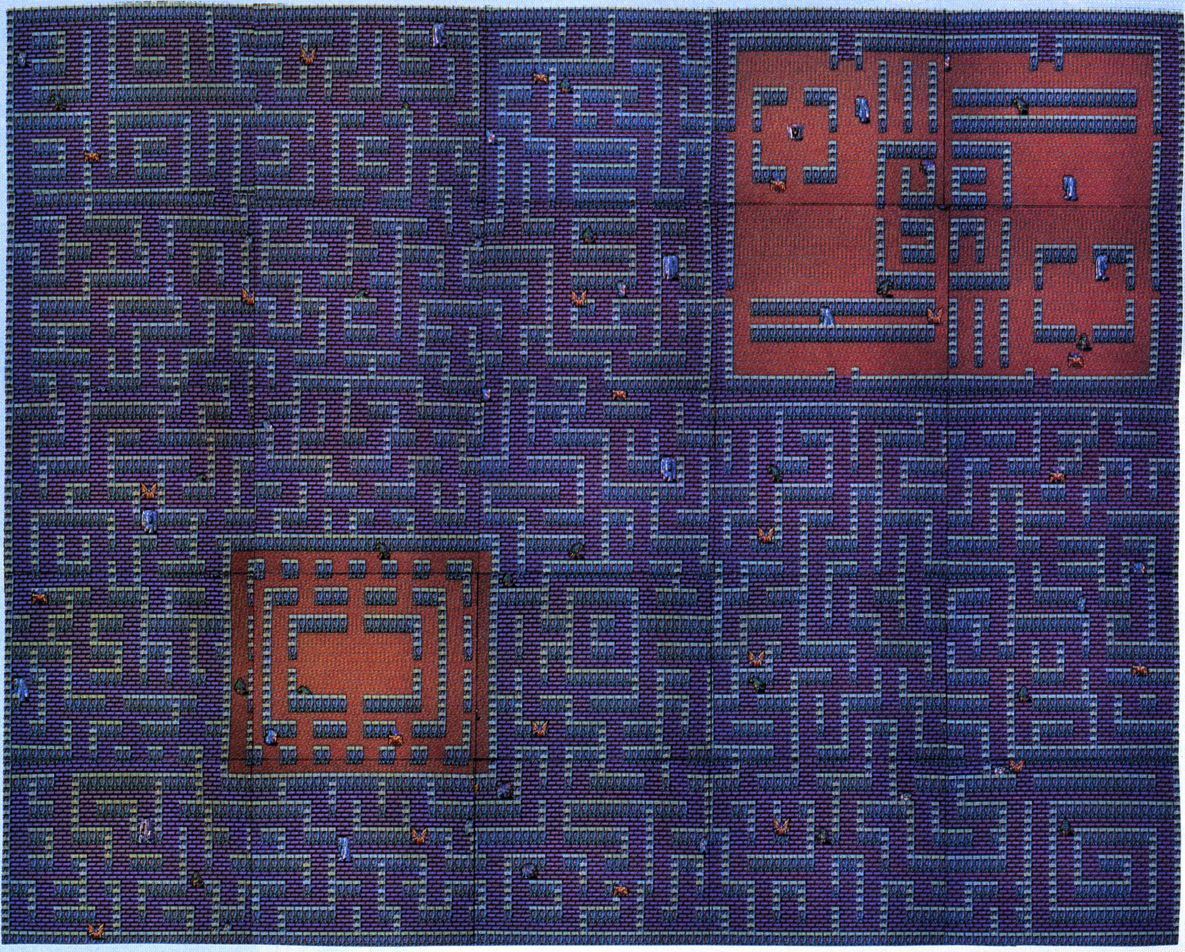
喜びいさんで地下へ降りると…。なんと! 湖なんだもんね!! でも、めげてはいけない。気をとりなおして陸地を捜しておこう。

さて、このフロアでするべきことは、まずは鍵(下の階の宝箱を開けるのに必要)を見つけておくことだ。そして、油の補給もしておくこと(湖のどこかに、油がコンコンと湧いている場所があるのだ)。本当はそのほかにも、精霊の出現する場所があるんだけど、あるアイテムがないと会ってくれない。しかたがない。あとまわし。

さらに下に降りて地下2階へ。このフロアで見つかるのは、PURPLE(紫)のクリスタルだ。思い出してごらん。『PURPLEは不思議な力』なんて情報を、どこかで聞いたことがあるでしょう? このクリスタルには、キャラの魔力をグンとアップさせる力が秘められているんだ。う〜ん、なんて魅力的なクリスタル。早くほしいよ〜だ! でも、ちょっと待って。むやみに駆けまわらないで。だって、このフロアには毒ガスの噴出する、恐ろしいエリアがあるんだから。どこかに、ある場所の壁を通行可能にするスイッチがあるはず。これがわかれば、キャラの行動範囲もグンと広がってくる。"急がばまわれ"なんてこともある。先にこのスイッチを捜しておこう。あっ、それからもうひとつ。クリスタルのある場所へは、1度下の階に降りて、再び別の階段を上がってこないといけないのだ。あしからず。



地下帝国B4F(表画面)



呪われた岩もなんのその。勇者にはこわいもんなんかない!!

『DUAL DUNGEONに注意しろ』って聞いたことあるでしょ。『DUALDUNGEON』を直訳すると“対になった地下迷宮”の意味。つまり地下帝国のB2とB3のことを指しているのだ。だってほら、2つの迷宮の構造はほとんど同じでしょ？　でも、だからといって、なめてはいけない。たとえ構造は同じでも、トラップや宝箱の隠し方は、さらに巧妙になっているんだから。

このフロアにおいてチェックすべきは、鍵とDREAM STAFFとGOLD CRYSTAL。とくにDREAM STAFFの隠しかたは、(勝)マークつきに意地悪いトリックを使ってある。見落とさないよう注意しよう。あと、GOLD CRYSTALは、すべての属性をアップさせるという、素晴らしい魔力をもっているほか、奇跡の力で今まで見えなかった何かを浮かびあがらせてくれる。さて、その何かとは？　ヒントは前のページにあるから自分で捜してね。

で、お次はB4のフロア。製作者に言わせれば最大の難所だそうで、とにかく迷路が入りくんでいる。おまけにキャラの魔力やFORTHを吸いとるという、呪われた岩もころがっている。コ、コワイ!!　しかし、大きな謎を解くためには多少の危険はつきものだ。果敢に行動する者の前にこそ、道は開かれるのだ。思いきってこの呪いの岩に、キミの闘志をぶつけてみたまえ！　チェックすべきは鍵とRED CRYSTAL、BLACK CRYSTALだ。あっ、それとB4裏へと通じる秘密の場所だ…。

4



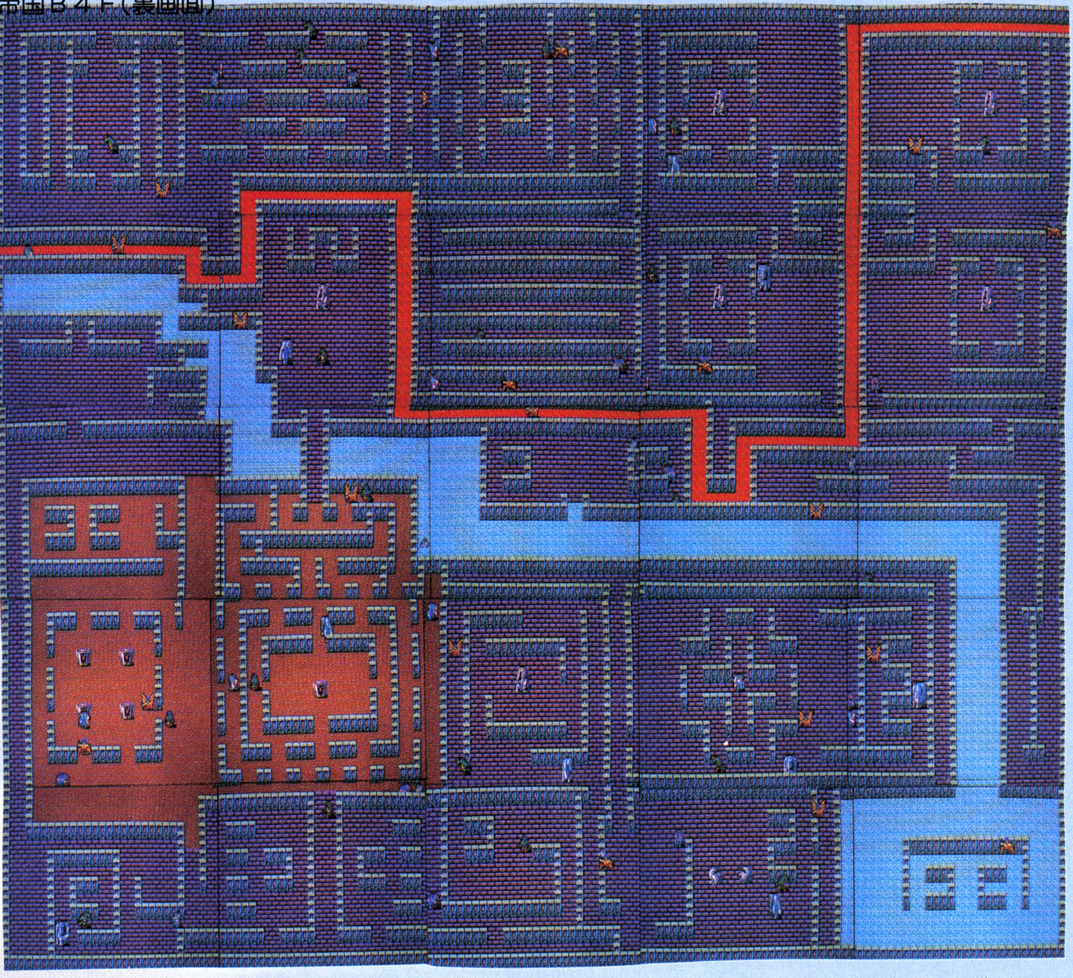
5



6



地下帝国B4F(裏画面)



いよいよ今度こそ、本当のクライマックスなのだ!!

えーっ!! 裏面のある地下迷宮なんか反則だよ〜!! なんて言ってるようじゃ、キミは甘いね。

ファミコンのゲームなら、裏画面や隠しコマンドなんか普通なのだ。むしろ楽しめる量がふえたって喜ばなくっちゃ。さ、ブーブー言ってないで、やってごらんナ。

で、このフロアの難所なんだけど、う〜む、いっぱいあるんだよね。

たとえば、マグマの流れ、ドラゴンのつづらおり、見えない壁、などなど。その他、小さなワープゾーンはいっぱいあるし(なんと、河の中にさえあるんだゼィ!)、とにかく、すべてが難所といって過言ではないのだ。

でも、そんなことにメゲず、最後の秘密、BLUE CRYSTALを捜すことにしよう。

そして、5つのクリスタルをすべて集め終わったら、今度こそ、いよいよ本当のクライマックスとなるわけだ。

"悪の意識"との決戦だ。

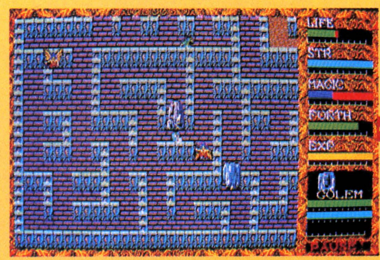
降りるなり、あのパラリスが待ち受けているけど、決してあわてず、騒がず、クリスタルを指定の位置に差しこんでほしい。

これで、とにかく勝利の道に一歩近づいたってことになる。

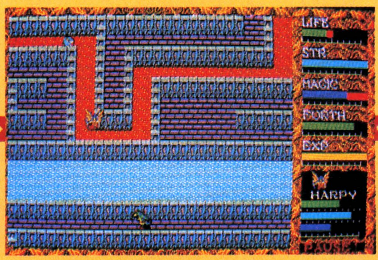
そして、そのあとは……!? まあ、自分でやってみるっきゃない。だけど、FORTHさえあれば、きっと勝てると思うよ。

じゃあ、健闘を祈っているよ。"May the Forth be with you !!"

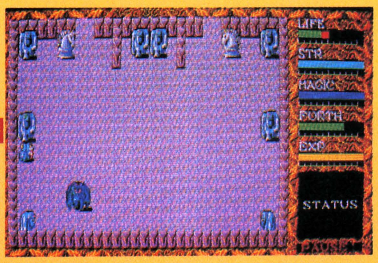
7



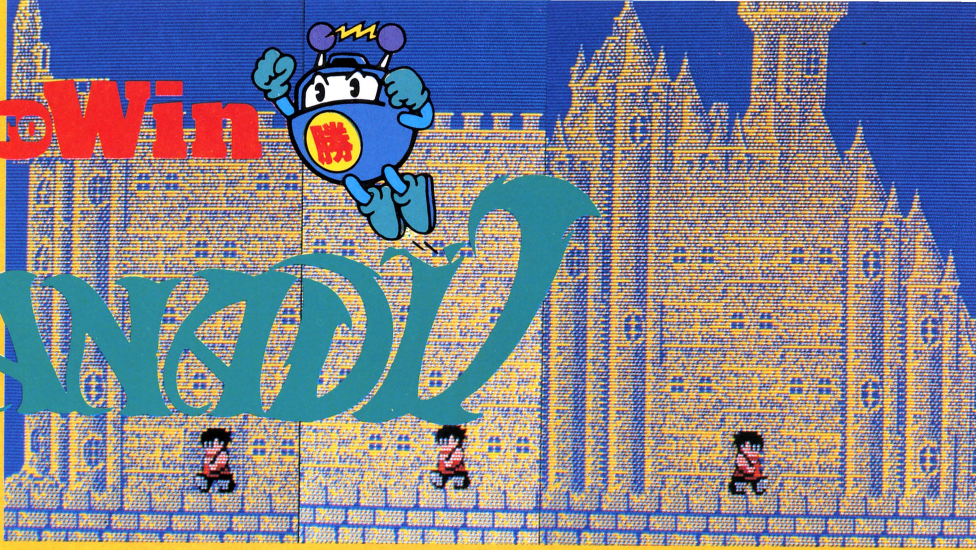
8



9



How to Win



XANADU

第3回

ザナドゥ徹底解剖、第3弾!!

〔レベル3〕クラウンめざしてイザゆかん!

ザナドゥ講座も3回目。どうかな?もう、すっかりこの世界にも慣れて、要領もわかってきただろうね。

たとえば、キャラクターのレベルのことなんだけど、戦士と魔法使いとでは、同じ位でも必要な経験値が異なっている。魔法使いのほうが経験値が低くてすむんだ。だいたい魔法使いのレベルが1つ上で、戦士と経験値がそろうぐらいと考えていい。ダメージを受けるのを怖がって、魔法ばっかり使っていると、魔法使いのレベルばかりが上がってしまう。この調整がむずかしいね。

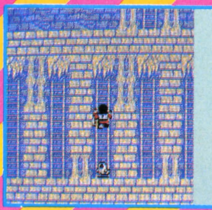
また、ダメージといえば、楯やヨロイの経験度が、敵の攻撃によって鍛えられるものだって知ってた? これはさらに防御力の値にも関わってくる。楯やヨロイだって、持ってるだけじゃダメなんだ。打たれ、強くならなくちゃいけないってこと。これもキャラクターの成長にとってだいじなことなんだ。

さて、レベル3なんだが、なんというか、障害物マラソン迷路って感じだね。道は一本道。曲がったりくねったりが、えんえんと続いているところに、モンスターがでんと居座っているんだ。建物の中まで、はてしなく長〜いからまいってしまう。ここで心配なのは、食料のこと。しっかり確保しておかないと、長い道のりをはるばる行ったのに、帰る途中で飢え死に…なんてことになりかねない。食料店が最下段の右手のすみに1軒だけっていうのが、じつにいじわる。こういう場合、ムダに食料を消費しないために、通る道々のモンスターは確実にその場所で始末をつけておこう。

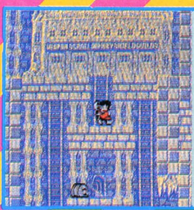
おっと、一番大きな城だけはそうもいかないかもしれない。何を隠そう、この城の一番奥には、最初の王冠を持つクラーケン・ジャイアントがいるのだ。デカキャラと戦う時には、アイテムを使うなんていう小細工は効かない。だから、自分の力だけが頼りなのだ。勝てなかったら、あきらめてレベル4へ。

今回は建物の中には鍵がかかってないし、モンスターのいない部屋が多いからワリと楽だけど、調子にのるとポイズンをくらう。ポイズンをくらうのは殺しちゃいけないモンスターを殺し、カルマが異常に上がってしまった人だけにしよう。カルマが高すぎて寺院が相手にしてくれない人は、ペンダントを使って洞窟の扉を開けてしまう、という手もあるけど。

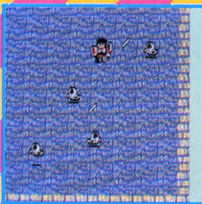
あんまり数字がひどい時は、残念だけど涙をのんでやり直すことにしよう。



レベル3はこんな通路が、えんえんと続く



レベル1から専用ルートを使って入ろう



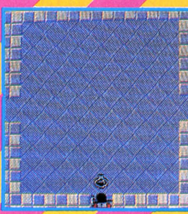
うっかり現われると、殺しちゃうじゃないか!!



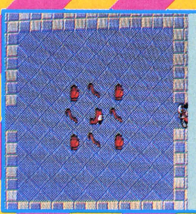
ほんと、ビホルダーってやなヤツなんだよね



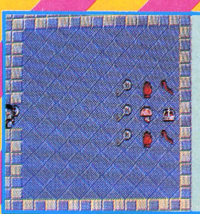
超ありがたアイテムのボルトさま登場だ



さりげなくH・Pが半減。ついでに○×△も



決戦にそなえて、ぜひともほしいものだね

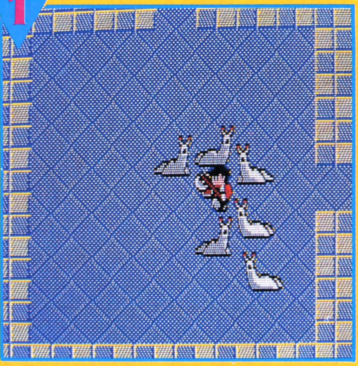


夢にまで見た王冠。感激もひとしおだ

これで楽勝!?㊙戦闘法ガイド

RPG 特集

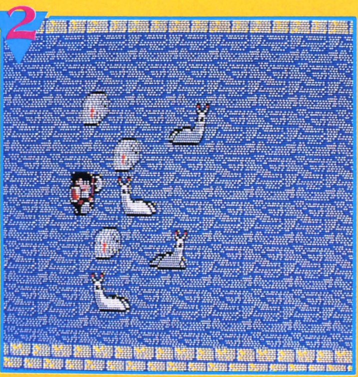
腕力だけでは勝負にゃ勝てないゾっと！　だから、あの手この手の㊙戦闘法、みーんなキミに教えちゃう!!　準備はいいかえ!?

1


簡単に言っちゃうと、戦闘シーンの必勝のコツは、戦士と魔法使いのバランスを、いかにうまく保つかってこと。魔法と武器の使い分けにかかっているんだ。

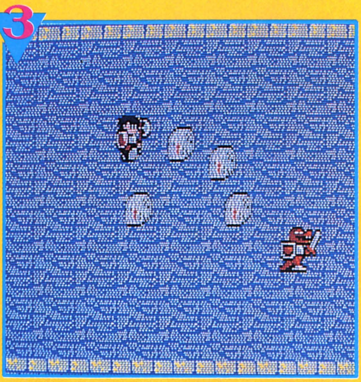
それには、まず、敵をよく見きわめること。動き、スピード、攻撃力、弱点(マニュアルにもあるだろう)。やみくもに突っこんで、複数の敵から攻撃されるようなアホだけはしちゃいけない(写真1)。魔法である程度弱らせておいてから、うまくたちまわって1匹ずつ剣でトドメをさすのが、スタンダードなやりかただね。

でも、敵も強くなってくると、そう

2


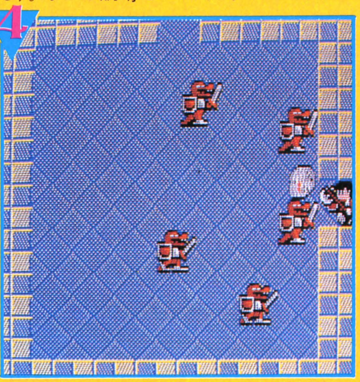
はいかない。動きも巧妙になって、こっちがやられることが多い。手ごわいと思ったら、とりあえず手近なヤツを倒して、宝箱を楯がわりにしよう。そして、まわりこんでこようとするヤツを宝箱の陰からアタック。こうして宝箱を自分のまわりにめぐらせるようにすれば、敵が攻撃してくる方向は限られ、1匹ずつ相手にできる(写真2)。

1匹だけ残して、残りは全部誘導魔法を使って倒すというテもあるゾ(写真3)。これは、とっても強いモンスタ

3


ーなんだけど、持ってる宝がほしいという時に使える。誘導魔法は慣れないと、せっかくの宝箱を壊したりするハメになるので、よく練習しよう。

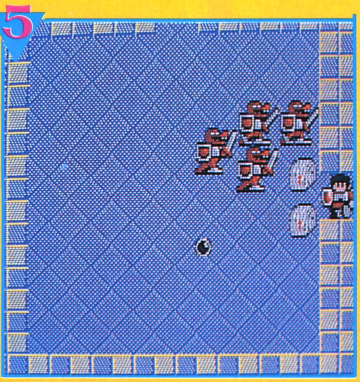
部屋の中での戦闘はワリと楽だ。なぜって、部屋の入口にいる限り、正面から来る敵だけを相手にすればいいからだ。それも、入口に半分かぶさるようにして宝箱をおけばベストだ。敵が来るのを見はからって、すき間から突っついて倒せ。ただし、勢いあまって楯にしている宝箱を取ってしまわないようにね。誘導魔法を使う時も、このテは有効。この場合、宝箱は正面に置いて敵の攻撃を完全に防ぐ(写真4)。それから壁のほうに向いて魔法を発射(写真5)。あとは誘導して1匹ずつしとめて

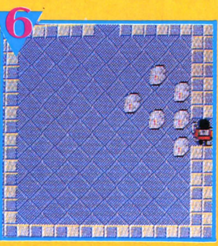
4


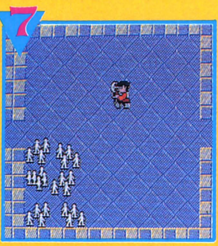
いけばいい(写真6)。効率的な戦闘方法としては、敵をすみに追いこむ(写真7)。宝箱で逃げ道を防げば、もう身動きがとれなくなってしまう(写真8)。攻撃に便利なアイテムとしては、アワーグラスやデーモンズリング(写真9)もあるけど、相手が反撃しないぶん、防御力が上がらないのが難だね。

殺したくないモンスターには、キャンドルで変身すれば安全だ(写真10)。

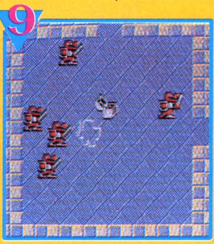
では、健闘を祈る!!

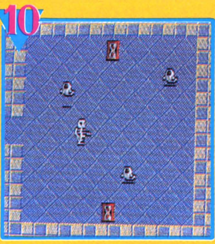
5


6


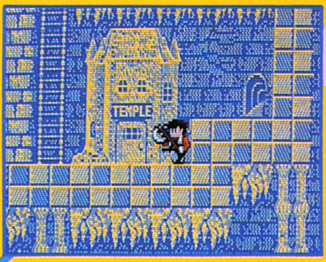
7


8

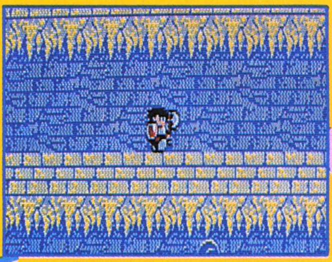

9


10


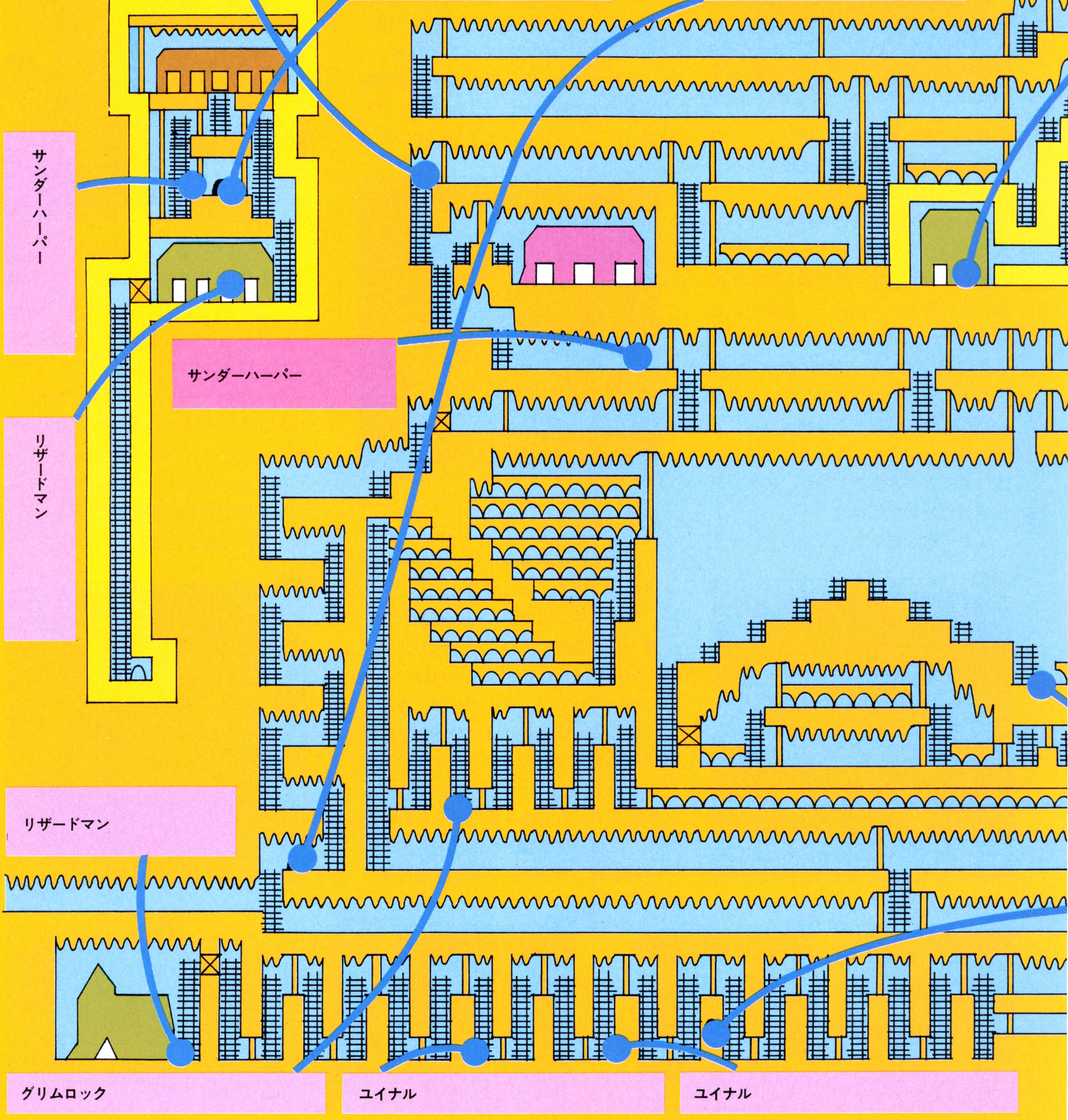
ザナドゥ XANADU マップ LEVEL 3

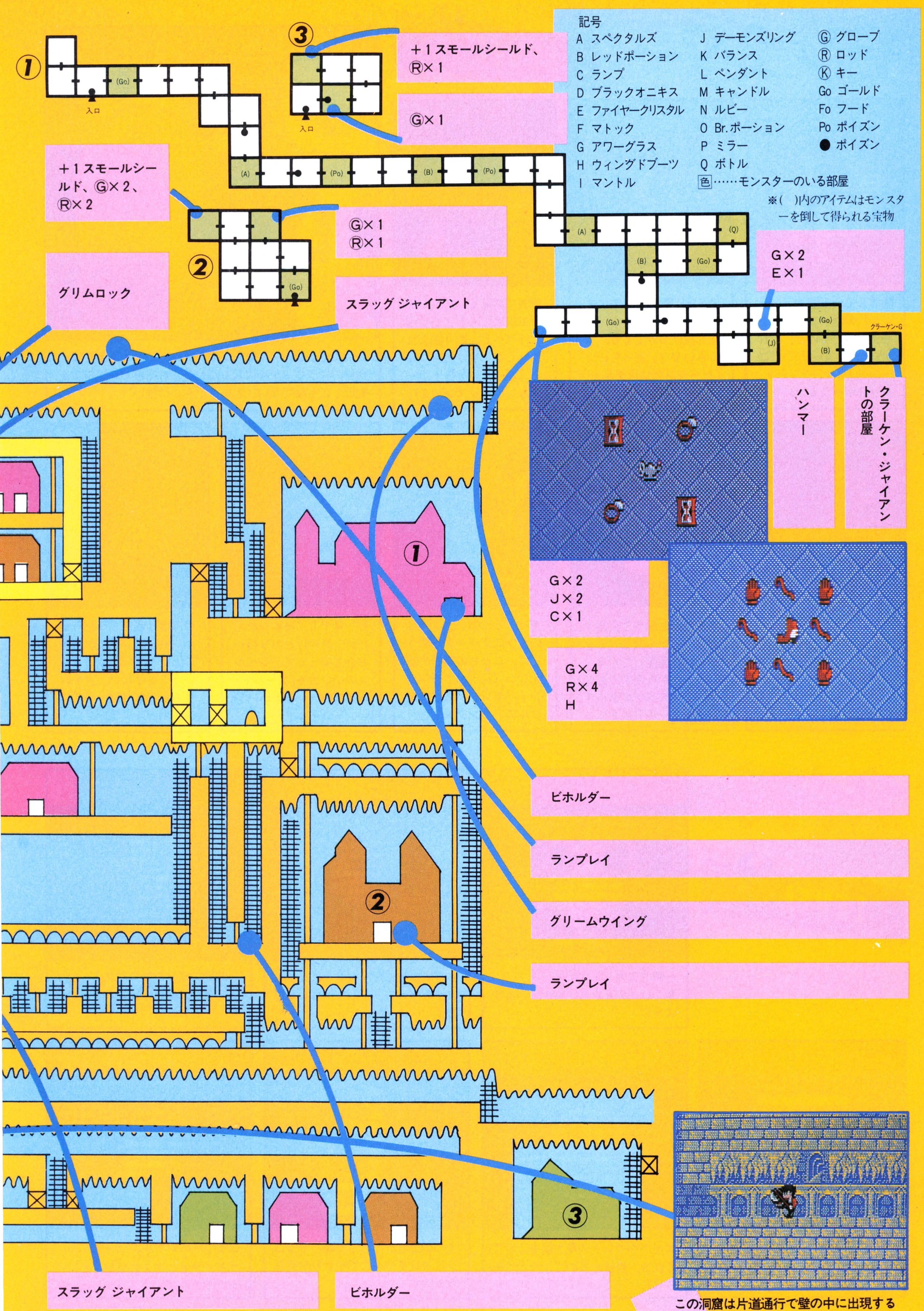


この洞窟を使うには、レベル1へ戻ること



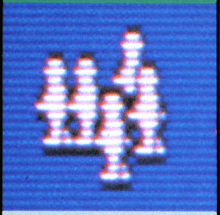
レベル2からレベル3への洞窟だ



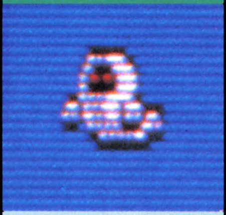


この洞窟は片道通行で壁の中に出現する

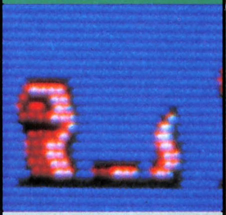
モンスター LEVEL3

グリムロック


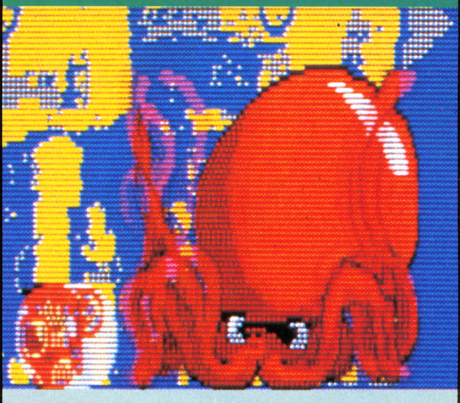
誘導している魔法（ニードル）の動きまでがちまちましているけど、それがなかなかやっかい（ゴールド・ルビー・フード・レッドポーション）

ユイナル


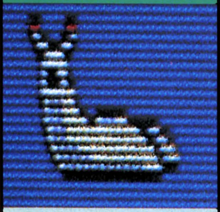
消えたり現われたりしながら、ちっとも効かない魔法を投げつけてくる、うるさいヤツ。あっち行け（デーモンズリング×2・Brポーション×2）

ランプレイ


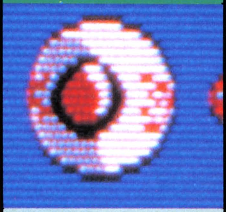
意外に素早く、巧妙な動きで攻めてくる、いやらしげなヘビ。取り囲まれたりしないよう気をつけろ（ポイズン・Brポーション・ポイズン×2）

クラーケン・ジャイアント


ついに出ました！　四天王の1匹目。こいつを倒せば、最初のクラウンが手に入るんだが、おそらくレベル3を制覇しても勝てない、というぐらいに強い

スラッグジャイアント


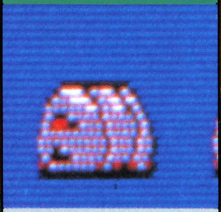
たいして強くないのに、とっても素敵なお宝を持っている、うれしいヤツ（ボトル・レッドポーション・ファイヤークリスタル・ポイズン）

ビホルダー


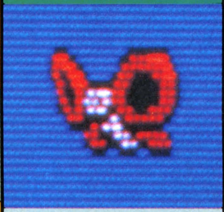
消えたかと思うと突然うしろや上から魔法（ミッター）を連発してくる。数が多いから倒すのもタイヘン（スペクタクルズ×2・ゴールド×2）

リザードマン


まっとうに強い。4番目のヤツはデラーグを使う上に、こっちの魔法が効かない（レッドポーション・バランス・スペクタクルズ・ペンダント）

サンダーハーパー


どー見てもイモムシなんだが、見かけどおり弱い。お金も持ってて、レベル3のいいカモ(ゴールド・ポイズン・レッドポーション・ゴールド)

グルームウィング


やっぱり親モスラだろうか。戦士のレベルが着実に上がっていればどうということはない。宝を取りもらすな（鍵・ポイズン・ボトル・ランプ）

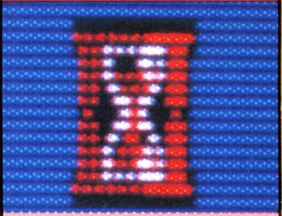
アイテム LEVEL3

ボトル

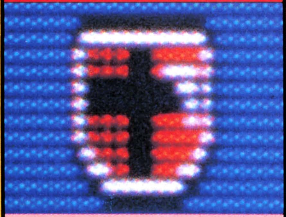

一時的にカリスマがアップ。驚くほどの安い買い物ができますよーに

ウィングドブーツ

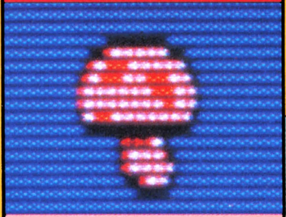

一時的に空に飛べるようになる。アーチだって、へっちゃらなんだぜ！

アワーグラス


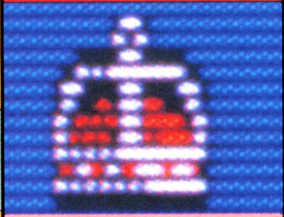
一時的に怪物の動きがストップする。戦闘に使えば無敵というわけだ

+1スモールシールド


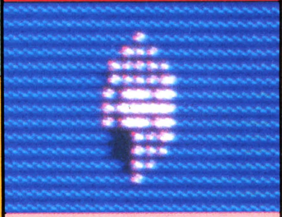
店では買えない、魔法の楯。この先も、もっと強力なモノが出てくるぞ！

マッシュルーム


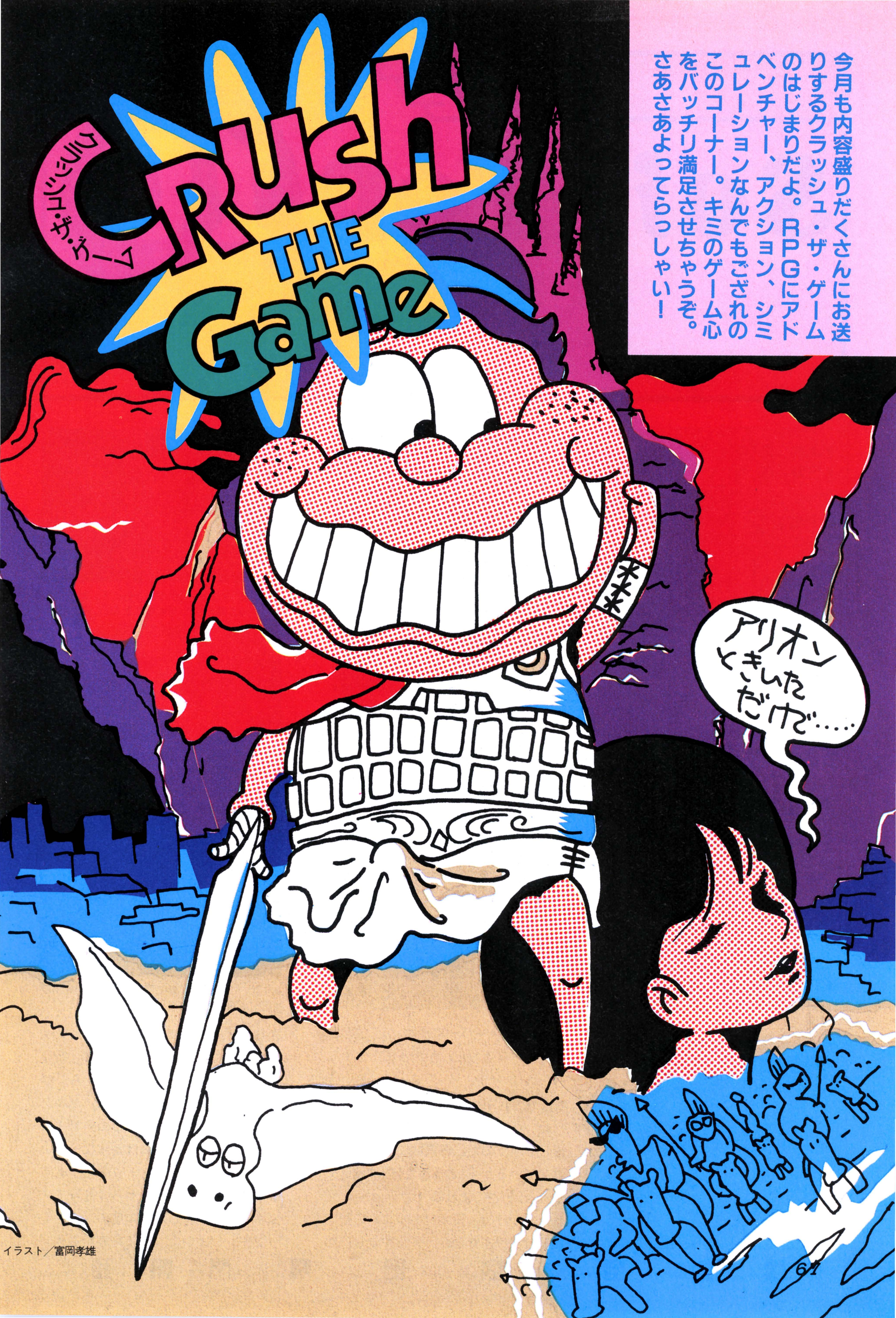
ヒットポイントの最大値を上げてくれる、貴重なきのこ。大切に使うべし

クラウン


4つの王冠がそろった時、ドラゴン・スレイヤーの手がかりが得られるのだ

ファイヤークリスタル


ひとつ下のレベルにワープする。ブラックオニキスの反対、というわけですな



今月も内容盛りだくさんにお送りするクラッシュ・ザ・ゲームのはじまりだよ。RPGにアドベンチャー、アクション、シミュレーションなんでもござれのこのコーナー。キミのゲーム心をバッチリ満足させちゃうぞ。さあさあよってらっしゃい！

イラスト／富岡孝雄

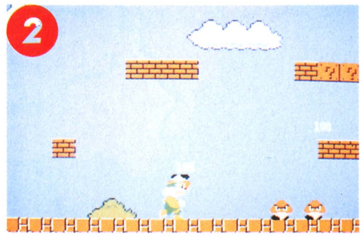
今月の READER'S Soft Top 10

「スーパーマリオ」がついに1位の座をすべり落ちてしまった。かわって1位になったのは「ザナドゥ」。長期政権が続きそうだ！

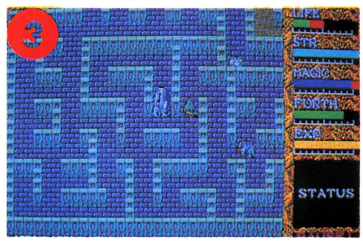
⬆上昇 ⬇下降	先月の順位	ソフト名（メーカー）	種類	総得票数	得票数
⬆1位	2	ザナドゥ（日本ファルコム）	ロールプレイング	555	370
⬇2位	1	スーパーマリオブラザーズ（任天堂）	アクション	523	336
⬆3位	3	ハイドライドII（T&Eソフト）	ロールプレイング	433	277
⬆4位	4	ツインビー（コナミ）	アクション	255	139
⬆5位	10	グーニーズ（コナミ）	アクション	183	137
⬆6位	6	ハイドライド（T&Eソフト）	ロールプレイング	239	135
⬇7位	5	テグザー（ゲームアーツ・スクウェア）	アクション	204	99
⬆8位	—	忍者ハットリくん（ハドソン）	アクション	132	95
⬆9位	—	ゼルダの伝説（任天堂）	ロールプレイング	148	87
⬇10位	7	ポートピア連続殺人事件（エニックス）	アドベンチャー	129	72



▲ついに「ザナドゥ」が1位。How To Win でやっているためか!? そんなことない、実力だね



▲とうとう1位の座からすべり落ちてしまった「スーパーマリオ」。来月まきかえしなるか！



▲1位、2位が強すぎて万年3位の「ハイドライドII」。来月もこれ以上は無理かも？

Crush The Gameでは以下のような機種を対象にし、また表記を略して使っています

PC9801シリーズ(PC9801/E/F/M/U/XA)
PC8801シリーズ(PC8801/mkII/SR)
PC8001シリーズ(PC8001/mkII/SR)
PC6601シリーズ(PC6601/SR)
PC6001シリーズ(PC6001/mkII/SR)
FM7シリーズ(FM7/NEW7/77/AV)
X1シリーズ(X1/D/C/turbo)
MZ1500
MZ2000/2200
MZ2500
SMC777/C
MSX/MSX2

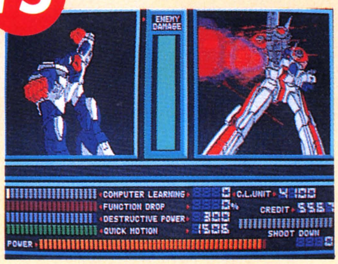
ついに「スーパーマリオ」が1位の座からすべり落ちた。かわって1位になったのは「ザナドゥ」。やっぱしというか予想どおりというか、まあ実力でしょうね。なーんて自分のことのように自慢しちゃうのだ。得票数でも他をひき離しているから、とうぶん1位は続きそうだ。うわさによれば「ザナドゥ」が売れたおかげで、日本ファルコムの社内旅行はハワイだとか、うらやましいかぎりだ。How To Win もこの先ビシッバシッやっていくから乞う御期待。新しいところでは「忍者ハットリくん」が注目される。意外だったのは「ゼルダの伝説」ののびなやみ。この先ディスクのファミコンゲームはどうなっていくんだろうね。ソフトトップ10がますます楽しみだね。それから4月号でノミネートを発表した85年度のソフトトップ10。いよいよ次号で発表するぞ！

アクション　アドベンチャー　ウォー・シミュレーション　ロールプレイング　シミュレーション　ミュージック　教育　ツール　ノンセクション

今月のスポットライト

Crush THE Game

15 ブラスティー



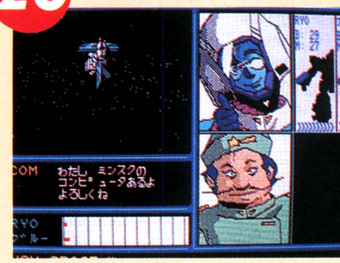
今月15位に入ってきたのが「ブラスティー」。4月に発売されたばかりなのにこの急上昇ぶり。もっとも発売予定が昨年の暮だったから、待ちくたびれた人も多かっただろうね。ゲームのくわしい内容は、今月のHow To Win でばっちり紹介しているから、そっちを見てプレイにはげんでくれ。使用した写真は、最初に出てくる敵アグレスとの戦闘シーン。この戦闘シーンが「ブラスティー」の最大の売りで、アニメーションでキャラクターが動くのだ。来月はゲームをプレイした人たちの票が集まって、ベスト10入りは確実だね。

16 ハイドライドスペシャル



今月16位だったのは「ハイドライドスペシャル」。「ハイドライド」「ハイドライドII」とプレイしてきた人には、いささか食傷気味かもしれないけど、とにかくネームバリューでベスト10を狙っている。このままベスト10に入れれば、ハイドライドシリーズが３本ともそろうことになって、これは驚異的なこと。ファミコンユーザーには、数少ないＲＰＧだからまだまだ伸びる可能性大。編集部には、最後まで解いたとか、隠れキャラを出したとか、情報がたくさん寄せられてきている。まだ解いていない人はがんばって!

20 地球戦士ライーザ



今月の How To Win で大々的に紹介した「地球戦士ライーザ」。オーソドックスな SFRPG で、ゲームの難易度はそれほど高くないから、How To Win をしっかり読めばクリアするのは簡単なはず。グラフィックなどはそれほどハデじゃないのに、なぜ人気があるのかというと、やっぱりそのストーリー性なんだろうね。「最近のＲＰＧはへんな所にひっかけがあって……、その点ライーザは」と、先月号のゲームフリークの川合竜也君も言っていたし、初心者はこんなゲームから始めてみるのもいいかもしれない。

今月の ヒットパレード

ファミコンは新作の「タッグチーム」「ハットリくん」に注目。パソコンはコナミ勢が強いゾ

ファミコン篇

	キデイランド（原宿店）	博品館（銀座）
1	タッグチームプロレスリング	忍者ハットリくん
2	ゼルダの伝説	スーパーマリオブラザーズ
3	忍者ハットリくん	グーニーズ
4	ハイドライドスペシャル	ハイドライドスペシャル
5	マグマックス	ポートピア連続殺人事件
6	バルトロン	ツインビー
7	スーパーマリオブラザーズ	オバケのQ太郎ワンワンパニック
8	グーニーズ	ジャイロダイン
9	ジャイロダイン	マグマックス
10	ゴルフ	忍者じゃじゃ丸くん

パソコン篇

	西武百貨店（池袋）	ヤマギワ・ソフトショップ（秋葉原）
1	ハイドライドII	グーニーズ
2	グーニーズ	ハイドライドII
3	ザナドゥ	ザナドゥ
4	ハイドライド	ナイトメア　魔城伝説
5	ルパン3世 カリオストロの城	ルパン3世 カリオストロの城
6	ナイトメア　魔城伝説	天使たちの午後
7	トリトーン	レリクス
8	地球戦士ライーザ	三国志
9	オホーツクに消ゆ	リグラス
10	ばってんタヌキの大冒険	ブラックオニキス

協力店　キデイランド（原宿店）/西武百貨店（池袋店・コンピュータフォーラム）/ヤマギワ・ソフトショップ（秋葉原）/博品館（銀座）（3月発売分）

T＝カセットテープ　D＝ディスケット（数字はインチ数）　R＝ロム・カートリッジ

トラキアの野を駆けるキミがアリオン



アリオン

PC8801シリーズ 5D 7800円

アスキー ☎03-486-7111

アニメ巨編「アリオン」ゲームで登場

アニメファンを大喜びさせた、あの「アリオン」が早くもアドベンチャーゲームになって帰ってきた。アニメファンとゲームフリークはクロスする部分が多いみたいで、ＳＦチックなゲームはアニメっぽいのが多いみたい。もとをただせば1983年に発売された「機動戦士ガンダム」がその起源ということになるのだろうけど、最近では、今月のHow To Winで紹介した「ブラスティー」のキャラデザインを日本サンライズがやっているということも話題になったよね。そのうちアニメをゲームにするんじゃなくって、今度はゲームがアニメになったりするかもね。

で、ストーリーなんだけど。時は、神と人間が分かたれる以前ってゆうから、そうとうの大昔。舞台はギリシャ。ギリシャ神話をヒントに安彦良和先生がお書きになった話だ（ギリシャ神話って、アドベンチャーゲームそのものの大活劇が多いんだよね）。その頃、ティターンとティターンではない普通の人間たちがいた。ティターンとは神として世界を支配していた王族。ティターン王家の三兄弟は、世界を三分割した。長男ハデスは冥府を、次男ポセイドンは海を、三男ゼウスは地上をそれぞれ支配していたのだ。しかし、三男のくせしてオリンポスでいい暮らしをしているゼウスにハデスもポセイドンもいい気持ちはしない。すきあればゼウスを倒して自分がとってかわろうとしていた。いっぽう、ゼウスも「一族の子に殺される」という予言にビクビクしながら今の位置にしがみついていた。で、アリオン。母、デメテル（父はポセイドン）とトラキアの地で平和に暮していたが、叔父ハデスにだまされて冥府へと連れ去られてしまった。そして、母デメテルの目が見えないのは、ゼウスのせいだ。ゼウスを倒せば母の目はよくなるとそそのかされた。その言葉を信じたアリオンは宿敵ゼウスを倒すために旅立つのだ……。

いよいよゲームスタート アリオンの運命やいかに!?

ここからゲームのほうはスタートする。アニメとまぁ同じように進んでゆくのだが、主要人物がなかなか登場してこなかったり、消えかたが早かったりとやや苦しい。しかし、アニメを見た人ならナールホド、とニヤニヤしながら楽しめるようになっていて、逆に見ていない人には、何が何やらわからないゲームかもしれない。もっともこの「アリオン」をプレイする人は、アニメか原作本を見ている人がほとんどだろうから、きっとニヤニヤしながら楽しめるだろうね。

では、フロッピーをブートしよう。タイトルの後、なにやらオリンポスらしい風景が出現。うっうつくしい。つぎにアリオンのどアップが。なんだ。この美しさは。その繊細なタッチ、微妙な色使い。まるでアニメそっくりではないか。いやいや始めだけだぞ、と思ったら違うんだなぁ、これが。ゲームに入ってもずうっとこの調子。画面左上がグラフィックスペースなのだが、その美しさは変わらない。アリオンの澄んだ瞳、レスフィーナの愛らしい口元。しかも速い。美しくて速く、しかも広い。

ゲームは、最近はやりのコマンドメニュー方式。「みる」「はいる」「さがす」といったコマンドを選んでゆくやりかただ。これだとアドベンチャーゲームに不慣れなアニメファンにも、時間さえかければ最後まで楽しめるという利点があるから、親切設計といえるね。なかに「だきつく」というのがあって、ポセイドン軍の兵士にだきついてみたら「オカマか！」とどなられてしまった。あと「たたかう」を選んで戦闘シーンになると、自分の耐久力が表示され、スペースバーを押すたびに自分がＨＩＴしたかＭＩＳＳしたか、相手はどうかが表示される。相手がＨＩＴすると耐久力は減ってゆき全部なくなるとＥＮＤ。再挑戦しなくてはいけない。でもアクションゲームがうまい必要もないから、これもうれしいところだね。

コマンド選択



いどう、はなすなどのコマンドを選択してゲームを進めていく楽々設計なのだ

戦闘モード



逃げてばかりいてもダメだけど、戦うだけが能じゃない。相手を選んで戦おう

ちょっとだけHow To Winしちゃおうっと

ゲームのコツをひとつ。ここで絶対こうならなきゃおかしい！　と思ってもそうならない時、しばらく待ってみよう。そうなってくれる所が3つある。

それにしても、このゲームのアリオンは頭がいい。アニメでの彼は、もうただ切って切って切りまくるという感じで敵前を突破していったのに、ゲームでは、ムダな殺生はしない。と、これもヒントだよ。

アニメのビデオか原作のマンガ片手にゲームするのはやめたほうがいい。たぶん味気なく解けちゃうだろうから。それより、はるか昔のギリシャの地を記憶をたよりにさまようほうが、ずっとずっと楽しいにちがいないもんね。

Crush THE Game

アリオン家系図

ガイア ― **クロノス**

夫も子供も自由にあやつる悪しき母

ゼウス



三男。地上を支配するが、予言におびえている

デメテル ― **ポセイドン**

ポセイドン



次男。海を支配するが、地上も支配しようとする

ハデス



長男。冥府を支配するが、アリオンを使ってゼウスを倒そうとする

アレース



他の兄弟と比べると見おとりする、なさけないヤツ

アテナ



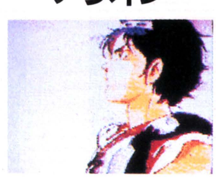
男まさりで勝ち気。アテネ軍をひきいて戦う

アポロン



魔力と美貌をもち次の支配者になろうとしている

アリオン



デメテルの子アリオン。物語の主人公。つまりキミ

黒の獅子王



アリオンを導く謎の男

レスフィーナ



謎の美少女。アリオンとおたがいにひかれあう。

リュカオーン



山にこもる賢者。アリオンを教え導く

リアルな3Dモデル表示が最高!!

カーマイン

PC9801 シリーズ 5D / 3.5D (256K以上) 7800円

マイクロキャビン ☎0593-51-6482

まるでバトルスーツに乗ってる気分!!

「すでに4人が死んでいた。……ラマスたちがどういう死にかたをしたのかは知らない。が、カイムは俺の目の前で粉みじんになって死んだ。骨のかけらさえも残ってやしなかった。コーディのほうは首が飛んじまっている。やつは運が悪かったんだ。それだけだ…」

と、いきなりハードボイルドなマニュアルの書き出しで始まる「カーマイン」は、またまたアニメファン・メカファンが泣いて喜びそうな、ビジュアル中心のSFロールプレイ風アドベンチャーゲームだ。

舞台は2008年、エスカレートするいっぽうの軍事兵器開発競争のなかで、バイオニクス(生命科学)的研究のもとに、「バイオドール」と呼ばれる人間そっくりのイミテーションが生み出された。研究者たちの悪い予感どおり、バイオドールは独自の強力な自我をもちはじめた。3体の実験中のドールが逃走をはかり、レッドストーン陸軍演習場の地下研究施設を封鎖して、人間に対して敵対行動をとり始めたのだ。

これを鎮圧(ちんあつ)すべく派遣された、3班の「バトルスーツ」軍団の一員となって、ドールを破壊することがキミにあたえられた作戦命令だ。

だが、敵対するドールたちは、高い知能と判断力を備えながら、恐怖心というものをいっさいもたない、究極の殺人兵器。おまけに、研究所に閉じ込められた生身の研究員たちとの見分けは、ほとんどつかない…。

と、ここまでシナリオを紹介すれば、このゲーム、ほとんどハリソン・フォード主演映画の「ブレードランナー」の世界だってことがわかるだろう。

さて、このゲームでなんてったってすごいのは、3Dモードで表示されるメインスクリーン画面。前進、後退、

ガレオス基本スクリーン

①メニュースクリーン
現時点で選べるコマンドが表示される

②サブスクリーン
種々のデータや視覚情報を補助的に表示

③メインスクリーン
外部の3Dモデルや、視覚情報などを表示



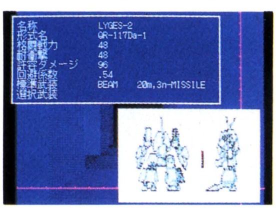
④マップ
自分の現在地と、付近の地図を表示する

⑤ステータススクリーン
武器装備の状況と、ダメージを表示

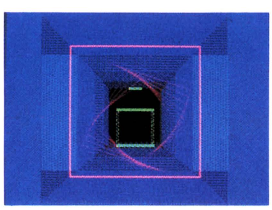
⑥メッセージ
登場人物の会話や通信の内容を表示

戦闘モード

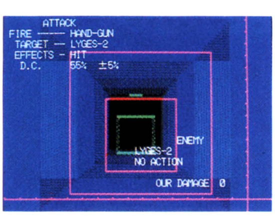
戦闘モードでは、敵の姿は緑色の線でモデル化して表示される。火器による遠隔攻撃のほか、直接ファイトを選ぶこともできる。前進・後退しながらの攻撃も可能。



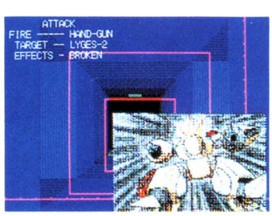
敵が近づくと、自動的にデータが表示される。相手はリューゲスー2だ



攻撃を開始。相手に攻撃がとどく様子も、幾可学的にモデル化される



おたがいのダメージが表示されたところ。約55%の被害をあたえた



サブスクリーンには、目で見たそのままの相手の様子が映し出される

アドベンチャーモード

このモードでは,おもに他の登場人物との会話、部屋を調べるなど、いろいろな情報を集めることができる。フルスクリーンにアップになるデジタイズ処理の絵が美しい。



研究室のひとつを開け、内に入ってみた。血まみれのリュコンが見える



「パイロットを見る」と、マーコス班のソーン=オーガンだった

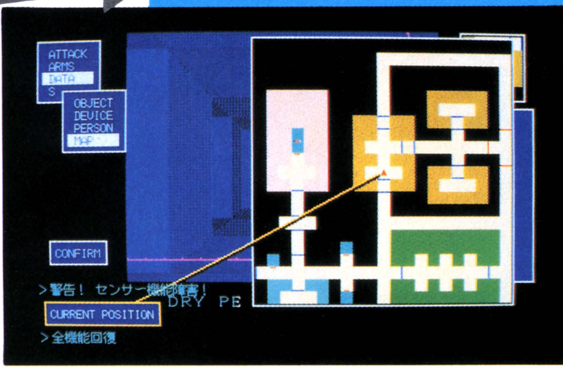


ソーンに話しかけてみた。だが彼は、じっと黙ったままである



今度は連れのアイリーンに話しかけてみる。彼女もなぜか口が重い

マップモード



Crush THE Game

左右回転といった移動のたびに、質感のある大きな通路の表示が、ゆっくりズズーッてな感じでスクロールする。ときおり敵や目標を表わす線画や文字表示が重なって、コンピュータ処理によるレーダー画面を見ているみたいなのだ。色の使いかたのセンスもなかなかイイ。

操作性もよく考えてあって、データやマップの表示、武器の持ちかえ、といったコマンドは、すべてマルチメニュー画面から選択するだけでＯＫなのだ。また、戦闘シーンが面倒くさければ、コンピュータが自動的に最適行動を選んでくれる「自動戦闘モード」もついている。

そして、もうひとつのこのゲームの「ウリ」は、闘いのあいだにはさまって、このゲームのストーリーを解決に向かって進めていく「アドベンチャーモード」。

こちらは、抽象的なメインの画面とはうってかわって、色鮮やかなアニメ映画ふうの画面が現われる。ここでのコマンドも、メニュー選択方式で簡単だ。登場人物はざっと数えても20人以上。

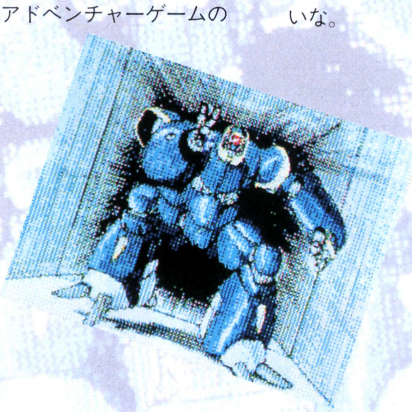
カワイコちゃんキャラクターも何人も出てくるゾ。まるでテレビアニメそのもののような絵柄とセリフで、ストーリーが展開していく。

残念なことに、このゲーム、いわゆる完全な「ロールプルイ」ではない。つまり、何度やっても、ある場所で起こる出来事は(順がちがわないかぎり)変わらないし、自分のキャラクターが経験を積んで強くなることもないのだ。同じメカにいつも同じ場所でやられるってのは、バドルものだけにちょっと寂しい気がする。

その意味じゃ、見かけの画面にごまかされずに、アドベンチャーゲームのつもりで情報集めに力を注ぎ、エンドシーンをめざすのが、ベストの進めかただろう。

全体のマップはあまり広くなく、見取図は最初からマニュアルについてくる。とはいっても、いろんなところに死にいたるようなワナが隠されているから、どこで何が手に入るか、誰が出てくるか、何が起こるか、といった情報はしっかりマッピングしておこう。マップモードの使いかたを覚えるのも解決への早道のひとつだ。

ともあれ、整然とした画面の美しさはみもの。バトルスーツを乗り回し、ＴＶアニメの世界にひたりきりたいというキミには、きっとおススメのソフトだ。ほかの機種でもはやくでればいいな。



多彩な登場キャラクター

カーニハン中尉



この物語の主人公、つまりキミ自身が演ずる役。135ミリのバズーカを備えたバトルスーツを操る

アイリーン＝ケストナー



バイオドール開発計画の主任であった、ケストナー博士の娘。主人公と行動をともにする運命にある

ウィリアム＝ケストナー



アイリーンの父。自身はバイオドールの開発に強く反対していたが、反乱の犠牲となってしまう

???



スタート地点のすぐそばに現われる、謎の登場人物。バイオドールの正体は、彼なのだろうか？

あのウイングマンが帰ってきた！



ウイングマン2
キータクラーの復活

PC8801シリーズ 5D 6800円

エニックス ☎03-366-4251

アニメおたくをひきつれて売れ線街道まっしぐら

パソコンユーザーの中には、いわゆる“アニメおたく”と呼ばれるような人が多い。飲みに行って、カラオケでアニメの主題歌をどうどうと歌ってしまう彼らの性格にはどうもついていけないような気がするが、とにかくアニメのことには口をはさまずにいられない、という連中が私のまわりにはたくさんいる。この「ウイングマン２」は、そうした“アニメおたく”をターゲットにしながら、それ以外の人にも十分に楽しめるように作られた、まさに売れ線を地でいくような作品だ。

ある日、アオイがポドリムスにいる彼女の父親から連絡を受けた。それによると、ポドリムスから３次元世界へ向かった者がいるという。おそらく、主人公の健太たちを殺すために送りこまれた殺し屋にちがいない。さっそく健太たちは、その殺し屋を探し始めた——と、それがおおまかなストーリーなのだが、前作をプレイしたことがある人や原作を愛読している人なら、これだけでピンとくるはずだ。「『キータクラーの復活』という副題がついているんだから、殺し屋の正体はキータクラーなのではないか？」「いや、キータクラーはウイングマンとの１対１の勝負を望んでいるはずだから、リメルの手先になるわけない」——そんなツウな会話もかわされるにちがいない。ファンの人にはストーリの興味はつきないだろうが、ゲーム自体のしあがりはどうなっているのだろうか？

さきほどの“おたく”の人たちに言わせると、前作は絵のデッサンが多少くるっていて、ストーリーは非常にダサイものであったそうだ。たしかに、作者のＴＡＭＴＡＭのほうでも妥協したと思われる点が、シロウト目にもいくつか見うけられる。しかし、今回の作品は、そうした欠点を補ってあまりあるくらいにパワーアップしているのだ。どこがどう改良されているのかを順を追って見ていくと……

まず最初に、いきなり登場人物の紹介がある。いわゆる「顔見せ」で、11人のキャラクターがつぎつぎに自己紹介をしてくれる。これは私には非常に

広野健太



このゲームの主人公。ウイングマンに変身できる正義の味方

広野健太 with ウイングガールズ

あおい



ポドリムスからやってきた少女。ディメンションパワーを使える

みく



健太のガールフレンド。新体操部に入っている。性格はおとなしい

ももこ



ウイングガールズの一員。ひそかに健太に恋をする、明るく元気な女の子

くみこ



新聞部のトップカメラマン。スクープを探して、カメラ片手に走り回っている

ヴィム



謎の転校生。水泳が大好きで、この学校にプールがあることを喜んでいる

松岡先生



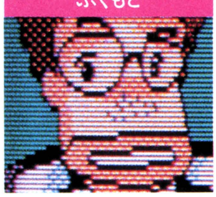
健太の担任の先生。かっこいい男性に弱く、北村先生と結婚したがっている

北村先生



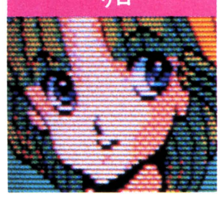
北倉先生の代わりに健太の学校にやってきた先生。キータクラーではない？

ふくもと



健太の友人。いつもおなかをすかしているという、別名「人間いぶくろ」

リロ



あおいを慕っている不思議な少女。その能力は不明な点が多い

わたなべ

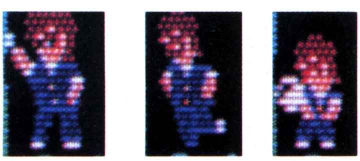


セイギマンの一員。根暗な性格を前面に押しだしたキャラクター

ありがたい。いつぞやのように、名前を書きまちがえて読者の諸君から指摘されるということをさけられるからだ。(わかるかナァ?)

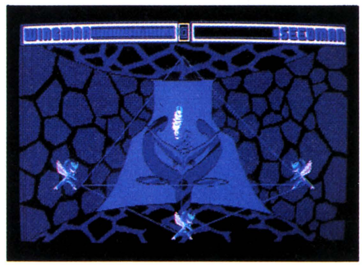
つづいて目につくのが、移動モードのビジュアル化。ページの右下にある写真のように、自分が今移動できるすべての場所をグラフィックで表示してくれるのだ。グラフィック自体も前作より数段上質になっている。

また、前作ではオマケ程度にしかすぎなかった戦闘モードも、大幅にグレードアップ! ガーダーを着脱して9種類の武器を使いわけて敵と戦うのは(もちろんあのデルタエンドも使える)ヘタなアクションゲーム以上に楽しむ



ことができる。しかし、この戦闘モードに行くまでがひと苦労(私もひと晩悩みぬいてしまった)。

そして、前作で大好評だったあの会



これがうわさの戦闘モード。最後の必殺ワザ、デルタエンドで敵を倒せ!

話モードももちろん継続されている。例によって、入力した言葉に対応して登場人物たちがいろいろな反応をしてくれるのだ。それ以外にも、同じところで長い間つまっているとアオイさんが「もうねましょうよ」と話してきたり、健太が変身する時には実際に「チェイング」という音声が出たり(88SRのみ)と、新しい試みを書きだしていったらきりがない。

以上のように、この作品は確実な売れ線なのではあるが、最後に私の独断と偏見でひとこと。純粋なAVGの立場から見ると、このゲームはどうも邪道な気がしてならない。なじみにくい会話モードにトリックの多くが隠されていて、非常に難度が高くなってしまっているのもその一因だ。まあ、AVGが発展してできあがったひとつの型だといえば、そうなのかもしれないが…。(文/山下　章)

食堂



音楽室



宿直室



プール



マップモード



体育館



保健室

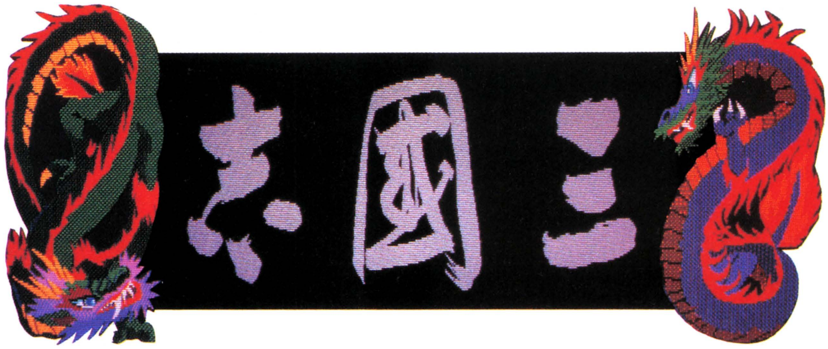


視聴覚室



テニスコート





ひづめの音が大地を響きわたった

三国志

PC9801シリーズ
PC8801シリーズ 5D 14800円

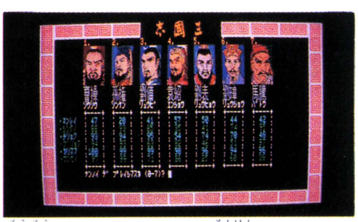
光栄 ☎044-61-6861

三国志ってナニ？

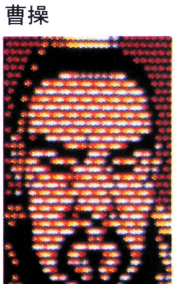
劉備、曹操、袁紹、孫権、こんなムズカシイ漢字知っているかな。別にテストをやろうというわけじゃなくて、これ全部三国志に登場する英雄の名前なんだ。

三国志というのは、今から約1800年ほど前の戦乱の中国（当時は、漢とか魏とかいった）を舞台にした物語で、いわば中国の戦国時代大河ドラマと思えばいい。まあ話をすれば長くなるが、戦乱で荒廃した国土をなんとか統一しようという英雄豪傑が、協力しあったり戦ったりする過程を面白おかしく書いてある。このゲームもその三国志の英雄の、ひとりとなって自分の国を経営し、人材（武将）を集め、軍隊を使って国をひろげて、最終的には中国全土58国すべての統一をめざすのが勝利条件だ。

というわけで、三国志のイメージが浮かんだら、Boot in

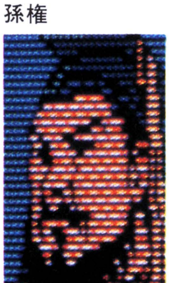


曹操



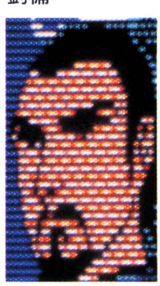
このシナリオ3の中心人物。有名な英雄だが、中央にいるためやや苦しいかも

孫権



海側の国を支配している英雄。国もけっこう大きいから最初にやるにはいいだろう

劉備



三国志で一番有名な英雄。国が小さいから一番苦しい。勝ちかたがわかる人用

袁紹



北の国を支配している英雄。ややマイナーだがうまくやれば十分勝てる位置だ

初めはこれで決まり

ゲームを始めると最初にどのシナリオを選ぶか聞いてくる。どれがいいかは好みにもよるだろうけど、初心者ほど後半のシナリオがお推め。なぜかというと、それぞれの国が大きくとってあってなかなか負けにくいからだ。ここではシナリオ3『新時代の幕開け』を選んで説明してみよう。

次のどの英雄になってゲームをするかを聞いてくるけど、ここは別に書いてある人物評を見て決めてくれ。

さて画面には自分の国のひとつが出てくるが、まず右上の国の状態がたいせつだ。数字がいっぱい並んでいるから、この中で特に重要なのが、軍資金、兵糧、土地の価値、洪水確率、民忠誠度。これだけをチェックしていけば、一応その国の“健康度”がわかるわけだ。それぞれが良いほどその国は健康的な国となる。

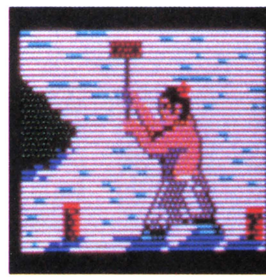
それじゃあ悪いところをどう治すか。

最初は、「洪水対策」。とにかくこれが悪い国は、各季節の変わりめに洪水が起こるかもしれないから、安心していられない。60以下になれば合格だろう。

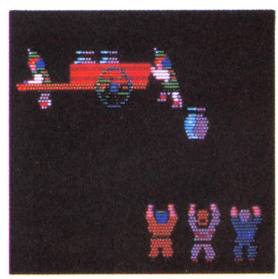
洪水対策と交互してやってほしいのが、「開発」。これは特に秋（10月～12月）がくる前になるべくやっておいてほしい。これをすれば土地の価値が上がり、収穫量（兵糧）・税収（軍資金）がふえ、経済力が増し有利になる。

そして兵糧を手に入れたら「ほどこし」をして民忠誠度を上げてやろう。これが高ければ、反乱・疫病を防げるし、何かと便利だ。

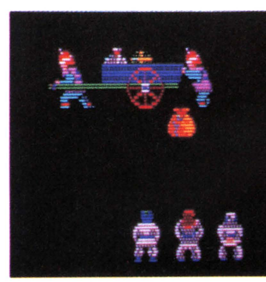
こうしてある程度国の経営がうまくいっても、国の数がふえなければ意味がない。さあ他の国へ攻め込むゼェ！



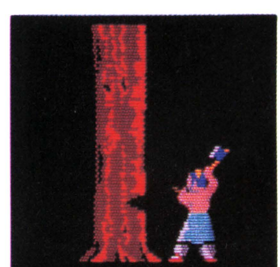
洪水対策。毎回ひとつずつでいいから、軍資金を投入して地道に努力すべし



ほどこし。民へ米を配っているところ。これも夏に開発と同じにやれば、実り多い秋になる



臨時徴収。年に1回だけ秋の収入以外に徴収ができる。忠誠度は下がるが、いい収入になる。



開発。開発は軍資金があれば、夏（7～9月）の間に集中してやれば手間がいらない

合戦で勝てば一流

他の国へ攻めこむといっても、このゲームには2タイプある。誰もいない空白地へ行くのと、他の軍隊がいる国へ攻めこものだ。空白地は入ればそのまま自分のものになるが、他の軍隊がいれば合戦モードに画面が変わっているハズ。

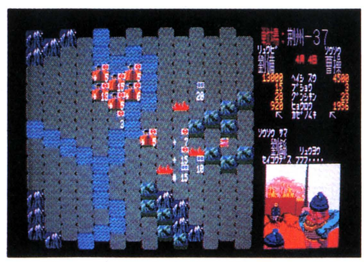
さあ合戦だ。まず自分の軍を地図の上に配置する。このとき注意するのが持っていった兵糧の配置。なるべく近くにひとりは武将を配置して守らせておこう。そうしないと、敵の軍やあとからきた援軍によって占領されて負けてしまうからだ。

合戦では、なるべく早く敵のいる城に近づいて、周りから「一斉攻撃」をするのが正攻法。だけどお推めな戦法としては「火計」が1番損害がでなくていい。風向きを考えて火をつければ、城にこもっている敵も逃げてくれるから、そのあとを占領すれば話は簡単。でも気をつけてくれ。移動を始めたらやり直しは受けつけないから、思わず火の中へ飛びこんであの世行きにならないように。

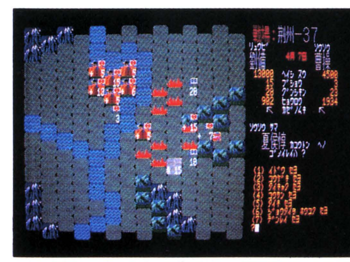
合戦も攻めるだけならいいが、攻められたときにはどうするか。このときは武将を全員城から出陣させて、ひたすら地図上を逃げまわって敵の兵糧が0になるのを待つか、反対に「火計」などを使って敵の兵糧を奪うのがいいだろう。とにかく攻められるときは、敵のほうが数が多いからまともに戦ってはダメ。ひたすらゲリラ戦法にかぎる。



ゲームの出だしの画面。左には全国図。右には現在の国の状態がでている



火計を使ったところ。風上から火をつければじゅんじゅんに風下に広がっていく



武将の配置が終わったところ。兵糧の配置に注意。この様に単独で配置するのはよくない

私はこうして勝ちました

国の経営も合戦の勝ちかたもポイントを追って話したけど、それだけやれば勝てるわけじゃない。それほど世の中あまくないぞ。

最後に全体的（戦略的）な話をしよう。この手のゲームで考えなくてはいけないことは、誰の国とも接していない自分の国を増すということだ。だから何も考えずに国の数を増すのではなく、敵の国と接していない国を内側に作り、その外側を強力な武将・軍のいる国にしながら勢力をひろげていくのが理想的だろう。こうすれば、内側の安全な国には武将ひとりいれば、軍隊がいなくてもいい。そうすれば内側の国では、軍備に使う軍資金を経営にまわすことができるから、よけいに国が栄えるというわけだ。極楽、極楽。

たとえばこのシナリオの曹操を例にとると、北にいる袁紹を滅ぼして北側を安全地帯にするか、東にのびて海の側を安全地帯にするのがいいだろう。こうすれば、敵の攻めてくる方向が決まるから戦略も立てやすいわけだ。

まあざっとこんなところがこのゲームの勝ちかただけど、シナリオや選ぶ国によってまだまだいろいろな勝ちかた（遊び方）がある。だから自分なりの“中国統一”を研究するのも面白いんじゃないかな。　謝謝。



洪水が発生した。洪水は各季節の変わりめに起こるが、どこの国かはランダムだ

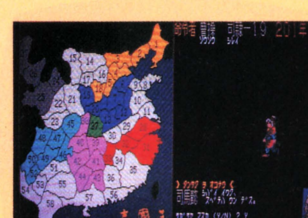


やっと国が大きくなってきた中盤の状況。全体的に国らしくなってきた

ワンポイントアドバイス

このゲームは、武将が兵士を管理しているよね。そこをうまく利用すれば、兵士を雇わなくても自分の軍隊がふえるぞ。そう、他の英雄の家臣でも忠誠度が低い者は、どんどん引き抜こう。そうすれば彼の下の兵士たちもいっしょについてくる。そうしたあと、「ほどこし」を使って忠誠度を高めるようにすればもう裏切らないぞ。

ただしこの命令は、英雄のいる国でしか使えないけどね。



もてる男も楽じゃない！　らしい

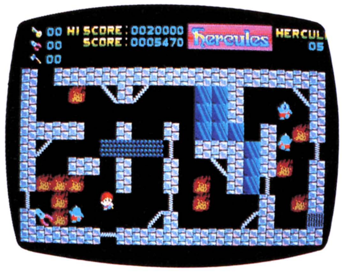
へらくれす

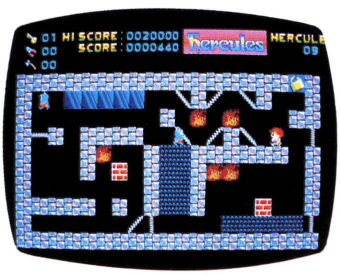
PC8801シリーズ　5D　5600円

KGDスタジオ　☎03-353-7724

モテる男はいいなァ〜と、モテない私などは思うわけだけど、それなりに彼らにも苦労はあるらしい。さしずめこのゲームの主人公のへらくれす君はその代表例だろう。

ハンサムさが受けて、女の子にモテモテのへらくれす君。ついに１番偉い神様でうすの怒りをかってしまい、でうすの宮殿の、いろいろなワナに挑戦することになってしまった！　カワイソ〜。



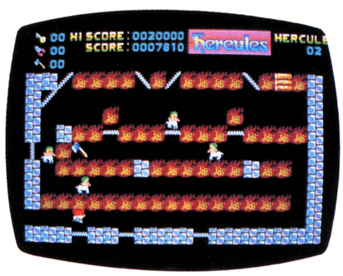


この宮殿は、最終目的の、でうすの部屋まで40以上もの大小さまざまな部屋を通らなければならない。敵の攻撃をかわし、つぎの部屋へ移るのに必要なアイテムをすばやく拾って進む。

敵キャラの下僕は３種類。それぞれ動きが一定しているので、パターンを覚えてしまおう。さいころぷす（ひとつ目）は保守的で自分にあたえられた巡回コースを忠実にまわり続ける。きかんてす（巨人）、直進しかしない。要注意なのは、けんたうろす（半人馬）。こいつだけは執念深く積極的に追いかけてくるぞ。また、突然、でうすが現われて、いかづちを投げてくるが、これはかわすしか手はない。ただし、ジャンプしているときは、いかづちに当たっても平気だ。

へらくれす君は、武器を持っていないので、体力で勝負。宮殿の通路は３つの種類に分かれていて、それぞれ、その上を歩くスピードが異なる。これが重要。つまり、下僕たちと体当りしたとき、どちらのスピードが速かったかで勝負で決まるワケ。だから、そのへんのところを頭に入れておこうね。

下僕を殺したいときは、赤レンガを使う。赤レンガを押して下僕たちを押しつぶすそう。だけど、赤レンガは次の部屋への解法となるので、不用意に動かすことはオススメできない。



シーナのバージョンアップ版の運命はいかに？

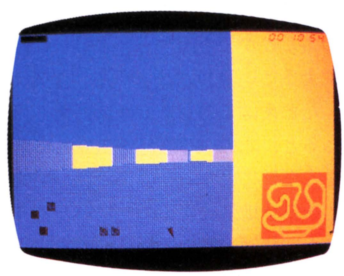
シーナワイドスクリーン

PC8801SRシリーズ　5D　未定

システムソフト　☎092-714-6236

一度やったら、やめられませんぜ、え？だんな。あの、なんちゅうか目もくらむようなスピード感。そんでもってなんとも気持ちいいフワフワ感。なんの話だって？ ほれ、例の「SeeNa」でんがな。というてけでウワサの「SeeNa」情報を一発。

このソフトについては４月号でくわしく紹介したから覚えてるよネ！ネ！

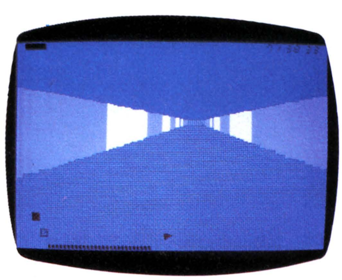




ネったらしょうがないなぁ。じゃ、かるーくおさらいしよう。

画面中央の大きなスクリーンには３Ｄの迷路が映し出される。そのまわりにはマッパー、コンパス、アクセルランプといった計器類がいっぱい表示されている。その３Ｄの迷路は都市の一部。キミは、何か車のようなものに乗ってるんだろう。方向、アクセル、ブレーキを操り、まずシナリオ１のトレーニングゲームで修業。自信がついたら、いよいよ邪悪な巨大コンピュータSeeNaを破壊するべくシナリオ2に進んでゆく。ただ走りゃいいってもんではない。要所要所で必要アイテムを確保してゆかなくてはいけない。だからアクションゲームでもシュミレーションゲームでもＲＰＧでもある、という１粒で３度もおいしいゲームなのだ。

さて、その「SeeNa」。早くもバージョンアップ版が制作されたのだ。しかもそのキッカケというのが面白い。作者のタイニャン先生が、ある朝。まだ半分夢のなかで神のお告げでも聞いたかのように、突然とんでもないプログラムをひらめいたんだそうだ。現在決まっているのは、画面全体を３Ｄにすること。そのほかは、まだまだ未定だが、あのなんともいえない気持ちよさが倍増されることは間違いない。かなり期待して待っててていいみたいだよ。



マルチプレイで楽しさ3倍!! 辛さ5倍!

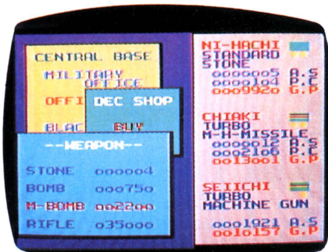
クロスブレイム

MSX R 4900円

デービーソフト ☎011-251-7462

「アクションゲームにはもう飽きた!」「何かおもしろいRPGはないか!」というキミに、絶対おすすめするのがこのソフト、リアルファイトRPG「クロスブレイム」だ。

この「クロスブレイム」、構成としては、いわゆる横スクロールのアクションRPGで、この手のゲームの特徴として、アクション派は指先のテクニックで、RPG派は頭脳的な戦略でと、おのおのの特徴をいかして楽しめるわけだが、そのほかにも多彩なアイデアが、このゲームにはもりこまれている。

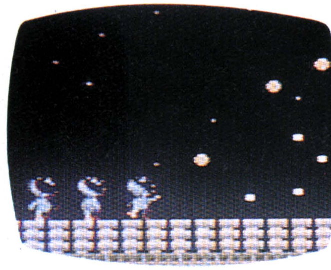




ストーリーは、キミが軍総司令となり、軍団(最高3人まで)をつくり、戦士を成長させ、ステージ(なんと100面もある!)をクリアすること。ステージは、バトルステージとセレクトステージに分かれており、このセレクトステージが大変RPGしているのだ。

このセレクトステージ、軍本部、軍事務所、マーケットなどが選択できる。軍本部は、バトルステージであげた戦果に応じて昇級(時には降格なんてことも!)や報賞がもらえたりする。昇給というのが、このゲームのリアルファイトらしさで、これによって手に入れることが可能な武器が限られてくるわけだ。

あ、そうそうこのゲーム、MSX初のマルチプレイヤーゲーム、3人までの同時プレイが可能だから、ワイワイガヤガヤなんて、仲間と協力して戦えて、これが最高に楽しいぞ!



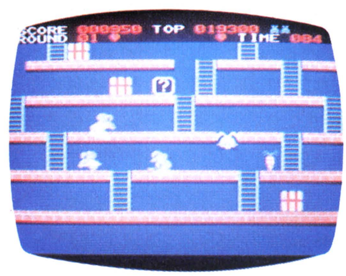
ウサギ君にんじん食べて今日もお仕事

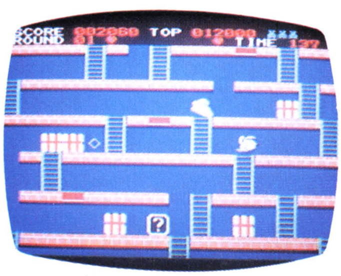
天才ラビアン大奮戦

MSX R 4900円

東芝EMI ☎03-587-9145

『ラビアン』は、港で働く勤勉なウサギ。いろいろな荷物を下の階に落としていき、1番下にいる船にのせるのが仕事だ。ところが困ったことにオジャマモンスターが仕事のジャマをする。いかにうまくオジャマモンスターをかわして仕事を終えるかは、キミしだい――と、知っている人は、みんな知っているあの『ラビアン』のROM版が出た。





テープからロードするのが嫌いで、買いびかえていた人、オマットーサンでした。

ここで知らない人のために、もう一度ゲームの内容を紹介しておこう。非常に簡単に言えば、『ラビアン』は『ロードランナー』の亜流と思えば間違いない。通路があって、はしごがかかっている所なんかは、よく似ている。ちょっと違うのは、『ラビアン』では宝のかわりに荷物があって、それを『ラビアン』が通過するたびに下の階へ落とすようになっている所だ。つぎつぎと下へ落としていって、1番下の海に浮かぶ船に全部のせれば、一面が終了する。その間、 オジャマモンスターはロードランナーの敵のように、いやらしく『ラビアン』にせまってくるというしくみだ。よく敵の動きに注意して動かないと身動きがとれなくなるぞ。

それから通路の色が変わっている所や普通の通路の一部には『マリオブラザーズ』同様に、いろいろなものが隠れている。無敵になるニンジンとか、オジャマモンスター の動きを止める時計、全ての荷物を一度に下の階に落とせるニコちゃんマークといった具合だ。がんがん頭突きをかけてみよう。特にニンジンなんかないと、追いつめられちゃうぞ。キャラがかわいいから女の子に受けそうだ。



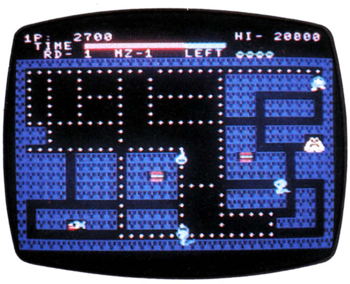
オウムのピピが大冒険を語ってくれた

ピピ

MSX　R　4800円

日本デクスタ　☎03-255-9761

ここは怪獣メンダマが支配するＭＥＮＤＡＲＭ王国。オウムのＰｉＰｉはメンダマ国王に捕われ、王国の地下にある迷路のようなグルグル牢に閉じ込められてしまった！　このままだとメンダマ国王に食べられてしまう。恐ろしいガラガラヘビや番犬ＢＯＷＢＯＷの攻撃をかわして脱出することができるのか!?





ＰｉＰｉは５匹からスタート。20,000点で１匹プラスされる。ただし、最大で８匹まで。ＰｉＰｉが迷路を歩くと、足あとがつき、その足あとで迷路のブロックを囲むと、そのブロックはくずれる。すべてのブロックをくずすと、次のシーンに移れるよ。

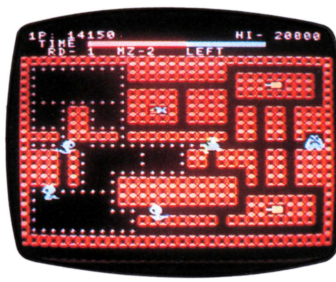
敵キャラはあまり怖くない。青いガラガラヘビは積極的には攻めてこないし、番犬ＢＯＷＢＯＷは動かない。ただし、メンダマはしつこく追いかけてくるからね。

ボーナスキャラクターのハンバーガー、柿、アイスクリーム、ピーナッツ、フィッシュを食べると、５秒間パワーアップ！　その間、ガラガラヘビが赤くなり、ＰｉＰｉがヘビを食べることができる。それに、メンダマに触れてもやられる心配はない。

また、突然現われるパワーブレッドを獲得すると、すべての敵が数秒間消えるから、ゼッタイ逃さないようにしよう!!

ラウンドが進むにつれ、ガラガラヘビの数がふえ、動きが早くなってくるぞ。うまく頭を使ってブロックをくずすことに集中することが成功への近道だよ！

ＰｉＰｉのキャラクターがカワイイし、ＢＧＭもリズミカルなので楽しめるゲームだね。



あの「ワールドゴルフ」がMSX2で登場

ワールドゴルフ

MSX2　3.5D　5800円

ソニー　☎03-448-3311

本物のゴルフとほとんど変わりないゲームとして評判を呼んだ「ワールドゴルフ」がＭＳＸ２版で登場だ。ゴルフ場の臨場感とトーナメント制のおもしろさがリアルに楽しめ、キミは、トップ·プロ30名とともに“エニックス·オープンゴルフトーナメント”に参加することになるのだ。

クラブはピッチング・ウェッジ、サンド・ウェッジをふくむ14本。選んだクラブにより、インパクトゾーンが表示される。ゾーン内でタイミングよく打とう。もし、赤いゾーンでヒットしたときはミス・ショットとなり、ボールの飛ぶ方向が乱れてしまうぞ。





スコアをアップさせるコツとしては風をうまく利用すること。画面には風力と風向きが表示される（同一ホールでも、プレイするたびに変化するので要注意！）から、風が強いときには、打球を低く打つと、あまり影響をうけないよ。要は、無理せず、慎重に打てばよい。

グリーン上では芝目の向きに注意しよう。打つ方向と芝目の向きが同じときは、チップショットはさけ、ピッチショットでころがりを少なくするとよい。

また、パターが意外とむずかしいと思った人は、グリーン付近のアプローチショットの際、ピッチング・ウェッジを使用することをオススメする。うまく使いこなせば、わりとチップインの成功率が高い！

18ホール終了したあと、キミのゴルフを診断してくれる機能もついているのがウレシイ。もひとつウレシイのはキャラが女性で、ティーショットのたびにパンチラが楽しめることだ!!



忍者の世界も男女平等なのかしら？

忍者プリンセス

MSX　R　4900円

ポニー　☎03-265-6377

カンフーとか鬼太郎とか、ハットリ君とか、何か最近アクションゲームにやたら東洋系のキャラクターがふえてきたように思わない？　ファミコンもアメリカで売り出されたことだし、全部集めて「東洋の神秘シリーズ」とかなんとか、テキトーな名前つければけっこうな売れるんじゃないかな……。

この『忍者プリンセス』も、その中に入れたい１本だ。なんといっても主人公が女忍者『くるみプリンセス』だもんね。ゲームの内容は『くるみプリンセス」が単身、『寒天城』を占領した悪人『玉露左衛門』の一味に戦いをいどむといった筋書きだ。いわば、日本のジャンヌ・ダルク。得意の手裏剣を武器に『ぶうま忍群』、集団で襲ってくる『忍犬』、それに分銅や大手裏剣使う『大蒜』首領なんかをつぎつぎと倒していき、最後に『玉露左衛門』を倒さなければならない。その間に草原、林、町、武家屋敷、外堀、内堀……と13ヵ所も場所を変えて戦うんだ。そのひとつひとつが、4～5面以上もあるスクロール画面だから、全体ではけっこう大きい。よっぽど腕に自信のある人じゃないと初日じゃ半分も行けないと思うよ。しかも、最後に『玉露左衛門』と戦う地下室にたどり着くには、ほかの面に隠されている赤い巻物（『寒天城秘伝書』）を５つ集めなくちゃいけないんだ。つまり、単純に戦ってるだけじゃ、いつまでたっても終わらないってワケ。あちこち動いてみるのがポイントだ。







美少女が主人公の本格的ＳＦ・ＡＶＧ登場！

アルファ

PC9801シリーズ
PC8801シリーズ　5D
X1シリーズ　3.5Ｄ　5900円
FM7シリーズ

スクウェア　☎044-63-5995

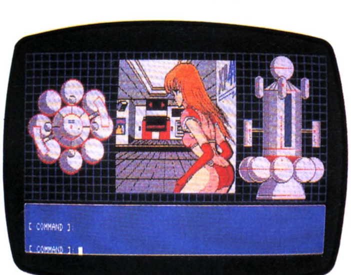
「ウィル」で日本ＡＶＧ界に一大センセーションを巻き起こしたスクウェアの新作ＡＶＧが、ついに登場した。その名も「α（アルファ）」

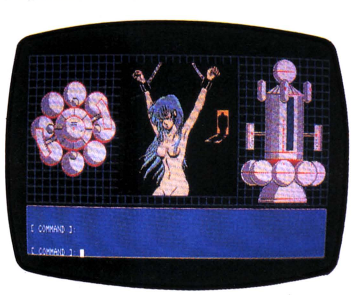
スクウェアのＡＶＧといえば、今まではすべてリチャード・ベンソンという人物が主人公のハードボイルド・タッチのものだったんだけど、今回は一転してＳＦもの。しかも、「ウィル」のアイシャよりもかわいい美少女が主人公だっていうんだから、もうたまらないね！

物語は地球を旅立って数世紀も経過した移民船の中ではじまる。船内を見渡す小高い丘にたたずむ少女クリス——キミは彼女となって、この船内で起こった革命さわぎを解決しなければいけないんだ。「彼女となって」という書きかたは多少違和感があるけど、それもそのはず、女性を主人公にしたＡＶＧは今までほとんどなかったからなんだ。プレイしていると、気持ちの悪い男からひやかされたりして、女性になった気分が味わえちゃうヨ。（このゲームをやって、決してヘンな道に入ったりしないように）

それに、前作と同様に、スクウェアお得意のアニメーション処理がこのゲームにもふんだんに取り入れられている。列車の窓の外を見ながら考えごとをしているクリスの上を、窓から入ってくる光が流れていくシーンなんてモウ最高！　それ以外にも、みなさんご期待のムフフ♡のシーンもたくさん用意されているんだ。（これだから、スクウェアは好きサ！）もちろん、「ウィル」に出てきたような隠れキャラもビシバシと出てくるにちがいない。アニメ・美少女・ＳＦの三拍子がそろったこのソフト、ＡＶＧファンの人なら一見の価値はあるゾ。







1さつまるごと ぜ〜んぶ ファミコンの記事!!

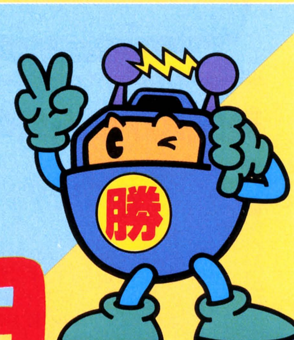
ファミリー コンピュータ™ ゲームマガジン

勝 マルカツ ファミコン

創刊第2号は第4金曜日の

5月23日発売!!

毎月2回
第2第4金曜日は
マルカツの日



【創刊第2号】のスペシャル企画
最新情報もりだくさん!!

道中・城内マップ全公開
●謎の村雨城

モンスターマニュアル付
●完全紹介魔界村

勝つためにはここを攻めろ
●グラディウス

豪華とじこみ・保存版
●ドラゴンクエスト



創刊号 大好評発売中

魔界村／グラディウス／影の伝説

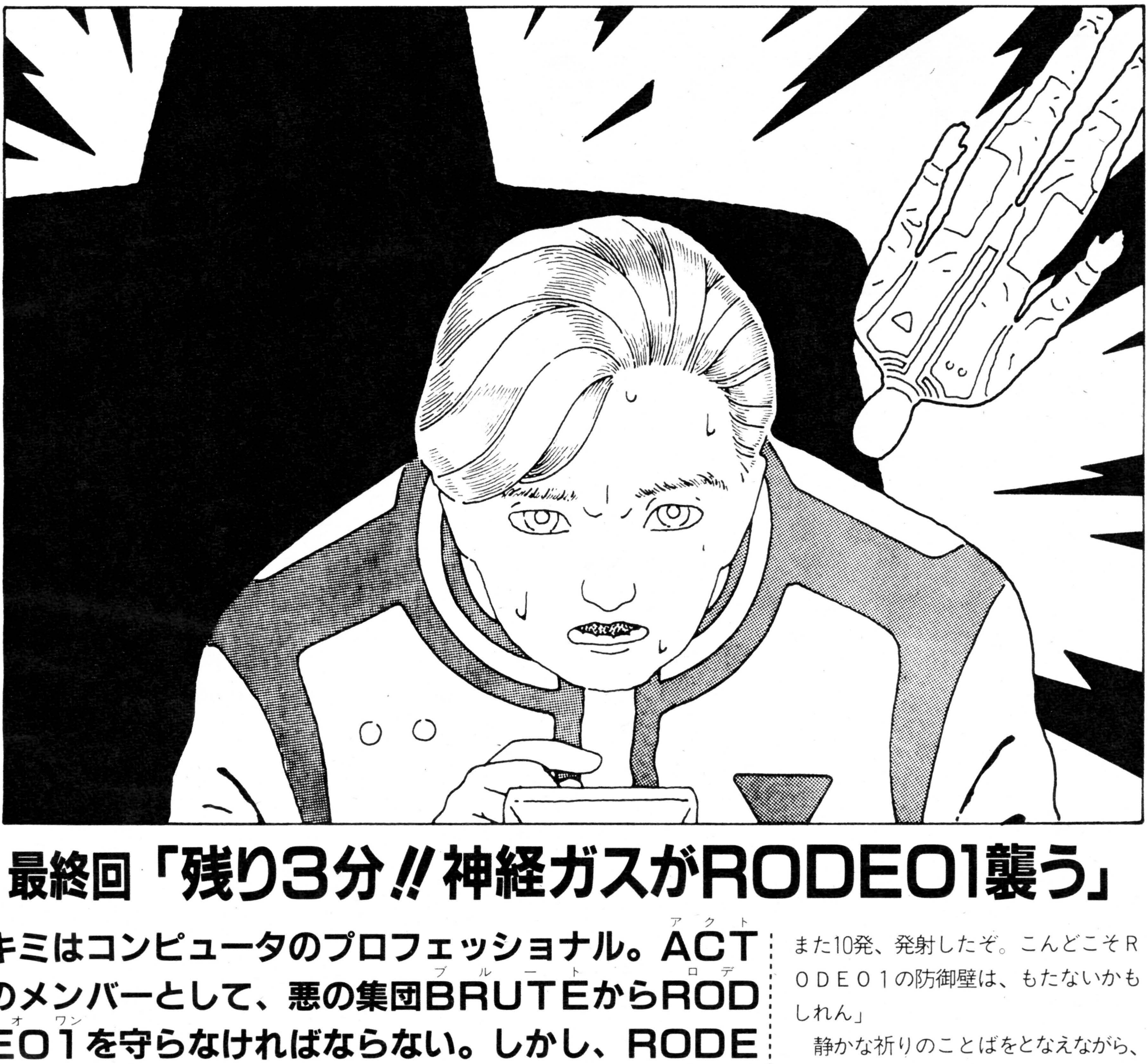
ゲゲゲの鬼太郎ほか完全先取り22ゲーム紹介

MICRO ADVENTURE

SPACE ATTACK

スペース・アタック

原作／エイリーン・バックホルツ／ルース・グリック　翻訳／大出健



最終回「残り3分!!神経ガスがRODE01襲う」

キミはコンピュータのプロフェッショナル。ACT(アクト)のメンバーとして、悪の集団BRUTE(ブルート)からRODE01(ロデオワン)を守らなければならない。しかし、RODE01には、すでにBRUTEの手先が潜入していた。つぎつぎに襲う危機！　しかし、ついにその潜入者も姿を現わした……だが、それはBRUTEとRODE01全メンバーとの最大の対決をも意味したのだ！

対応機種
ＰＣ－60・66・80・88・98シリーズ、ＦＭシリーズ、Ｘ１シリーズ、ＭＳＸ、セガ、ファミコン

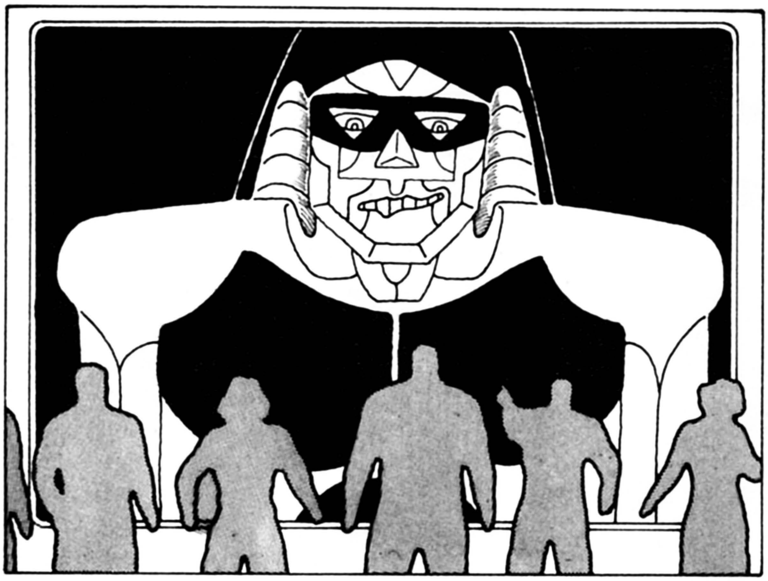
15

「さあ、試してみてくれ、早く」ギャレティ大尉がせかした。「やつらが、また10発、発射したぞ。こんどこそＲＯＤＥ０１の防御壁は、もたないかもしれん」

静かな祈りのことばをとなえながら、キミは向かってくるレーザー・ビームに照準を合わせて、引き金をひいた。みごと命中！　心地よい衝撃がつたわってきた。

「うまくいったぞ！　命中だ！」だれかが叫んだ。

キミはその結果に満足して、ウィンチェスター少尉に、レーザー砲の照準器をバトンタッチした。だが、ギャレティ大尉は、それほど楽観してはいなかった。「我々には、２隻の敵宇宙船を



撃退できるほどのエネルギーは残っていない。なんとか、そのことを敵に知られないようにして、敵が撤退するのを待つしかない」大尉はそう言ってから、ウィンチェスター少尉に向かって命じた。「敵宇宙船を攻撃せよ」

「しかし、大尉、あなたはたった今……」ウィンチェスター少尉が異議をとなえはじめた。

「これが、やつらに我々の力をさとられない唯一の方法なんだ。やつらは、我々が充分な攻撃力をもっていると信じこむだろう」

それ以上なにも言わず、ウィンチェスター少尉は命令に従った。大尉の策略は効を奏したようだった。キミたちは敵のつぎの攻撃をかたずをのんで見守ったが、敵はもう攻撃してこなかった。

中央管制室を不気味な沈黙が支配した。ほっと一息つけば、いっかんの終わりかもしれないと全員が思ったからだ。

「大尉、あなたのおどしが効いたのでしょうか？」キミは口を開いた。

だが、大尉がそれに答えるまえに、通信担当将校の声がひびきわたった。

「大尉！　ブルートの宇宙船から映像と音声をともなったメッセージが送られてきています」

「大きなスクリーンに映しだせ」大尉が命じた。

中央管制室の前面の白いスクリーンに現われた映像がはっきりしてくるにつれ、みんなは目を見はった。

「あれは本当に人間かな？」キミはティンカーにささやいた。画面いっぱいに現われた人物の上半身は、まるで仮装パーティからぬけだしてきた仮装人物のようなのだ。紫色の頭巾の下から現われた顔は、目の部分を紫色の怪傑ゾロ風のマスクでおおっている。だが、残酷そうにゆがんだ口は、けっして人のきげんをとったりするつもりはないことを示しているのだ。

そいつが口を開いたとき、そのどすのきいた声に、キミはふるえあがった。「ギャレティ大尉ならびにACTのメンバー諸君。ご注目ありがとう。きみたちの宇宙船は今、我々の思いどおりになる状況にある」

「それが我々の武器のことを言っているつもりなら、我々にはもう、お前らの宇宙船を粉々にするだけの力がそなわっていることだけ、言っておこう」大尉が強く言いかえした。

画面のブルートはせせら笑いを浮かべた。「大尉、きみの母親はうそをついてはいけないと教えなかったのかね？きみたちの宇宙船に乗りこませたアンドロイドによって、きみたちの武器の状態については、すべて我々にはわかっているのだ」

アンドロイド？　キミは不快な気持で、ベイカー少尉が解読した、ブルートの交信文中に何回も出てきたドイロドンアという言葉を思いだしていた。それはやつらがRODEO1に侵入させたアンドロイドのことだったのだ。ドイロドンアはアンドロイドを反対に読んだだけのものじゃないか。どうして、こんな簡単なことに気づかなかったのだろう？

そのとき、キミは視界のかたすみで動くものに気づいて、はっとして右の方をふりむいた。1人の乗組員が管制室のすみから現われて、部屋の中央へとだいたんにすすみでた。キミはそいつの顔を見て、あやうく心臓がとまりそうになった。ドクター・マクロンを襲ったやつだったのだ。

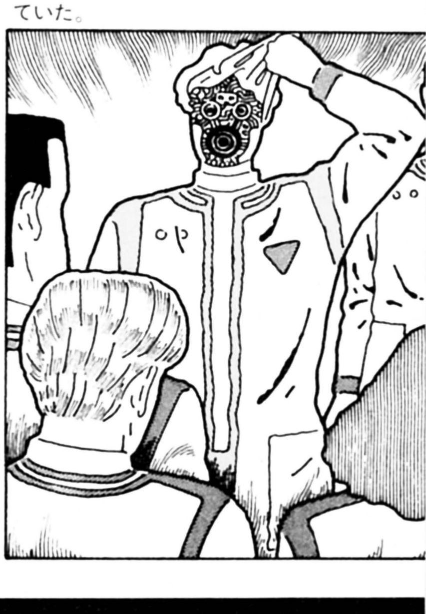
全員がかたずをのんで見まもるなかで、そいつは機械のような正確さで中央にすすみでると、いきなり、自分の顔をおおった合成皮膚をひっぱがした。

みんなははっと息をのみ、思わず一歩しりぞいた。合成皮膚の下からは、ぎらぎら光る金属が現われたのだ。口の部分には音声発生機がついている。目の部分にはカメラのレンズがついていて、管制室の全体をさぐるように前後に動いている。

「これで、我々の写真を撮っていたんだ」だれかが言った。

「なかなかするどい。では、きみたちの中で最も忠実な乗組員を紹介しよう。もちろん、わたしに忠実という意味だがな」ブルートが言った。

キミの目は、部屋の中央に立った気味の悪い顔なしの怪物に釘付けになっていた。



「そいつは我々のアンドロイドの中でも、最新型のドイロドンアという型式のやつだ」ブルートが自慢気につづけた。「そいつは人間の動作を完璧にまねすることができるから、だれも機械とは思わない」

「でも、こいつをもう連れ去ることはできっこないわ」グレース大佐がスクリーンに向かって、怒りのこぶしを振りあげて叫んだ。

「お気の毒だが、大佐。それは簡単なことなのだ。我々はきみたちの無人補給船を１隻捕獲した。その中の不要な紙製品を取りのぞいてスペースをつくり、我々はドイロドンアを潜入させた。機械は呼吸の必要がないから、空気のない荷物室で充分なのだ。今度もその手を使ったというわけさ」

不要な紙製品……それこそ、なくなったトイレット・ペーパーのことではないか！

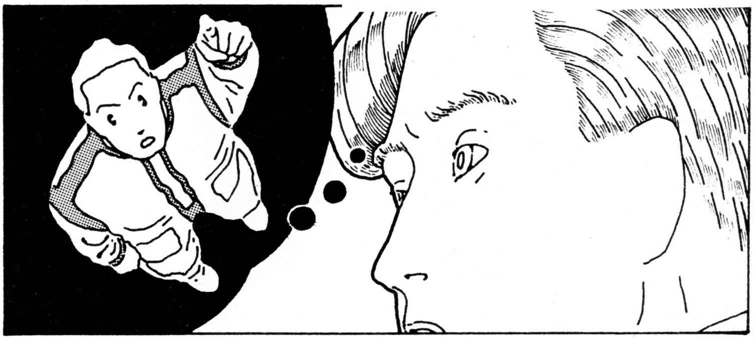
ブルートはつづけた。「むだ話はやめにして要点にうつろう。我々はきみたちの宇宙船が欲しい。ただちに降服したまえ。さもなければ、きみたち全員には死あるのみだ」

16

「我々は降服なんかしない」ギャレティ大尉がきっぱりと言った。「もしもお前らが乗りこんでくるなら、我々は断固として通路で戦うぞ」

「残念ながら、我々はそんなことは考えてもいない」ブルートが言った。「ドイロドンアはすでに、きみたちの宇宙船の排気システムの中に、強い神経ガスを噴射する装置をセットずみだ。もしもきみたちが……」そこでブルートは言葉を切り、自分の時計を見た。「そうだな、15分以内に降服しなければ、予定どおり神経ガスが噴射されるというわけだ」

キミはけんめいになって、(噴射装置はどこにあるのだろうか、どこなんだ？）と、そればかりに頭をはたらかせていた。そのとき、ひとつの情景が、ふと頭に浮かんできた。それはＲＯＤＥ０１に乗りこんで直後のできごとだった。ベイカー少尉の案内で、キミとティンカーは中央通信室へ向かっていた。そのとき、ティンカーが天井にある髪の毛ほどのクラックに気づいたことがあった。



「ティンカー」キミは急いでささやいた。「中央通信室へキミと一緒に最初に向かったとき、通路の天井にあったあのクラックのことを覚えているかい？　あのとき、ベイカー少尉は、上が排気口になっていると言わなかったかい？」

ティンカーの目が大きく見開かれ、キミの言おうとしていることを理解したことを示した。だが、彼がキミのほうに向きなおったとき、アンドロイドもキミのほうに頭を向けていた。それから、そいつは何歩かあとずさりして、出口のドアの前に立ちふさがった。そいつには、キミの言ったことがわかったのだ。

「あれにちがいない。あそこに噴射装置が隠されているんだ」ティンカーが言った。

「まちがいない。だがアンドロイドがあそこに立ちふさがっていては、とうてい、あの場所まで行くことはできない。あいつはまるでスーパーマンだ。前に一度張りあったから、ぼくにはわかっている」

「なんとか、やつの注意を30秒だけキミのほうにそらしてくれ」ティンカーが言った。「あとのことはまかせてくれ」

(言うのはやさしい)キミは思った。キミには、ティンカーが何を考えているのかわからなかった。だが、彼の手助けをするしかない。これが最後のチャンスかもしれないのだ。

キミがアンドロイドに近づくと、そいつの腕が長くのびた。キミはエアロックのところで、その長い腕につかまえられたことを思いだした。

とっさに身をかがめると、キミはそいつの両足にかじりついた。そいつはキミの上にかがみこみ、キミをもぎはなそうとする。もみあう中で、キミはティンカーがそいつの背中に飛びかかるのを目にした。アンドロイドの強力な指がキミの肩をつかみ、しびれるような痛みが腕を走る。まるで、ごみ圧搾機にかけられた空きカンと同様だと、キミは思った。

「助けて!!」おそろしい力にキミが悲鳴をあげたとき、突然、アンドロイドの背中で息のもれるようなシューという音がした。その瞬間、おどろいたことに、キミの肩をつかんでいた指の力が弱まった。

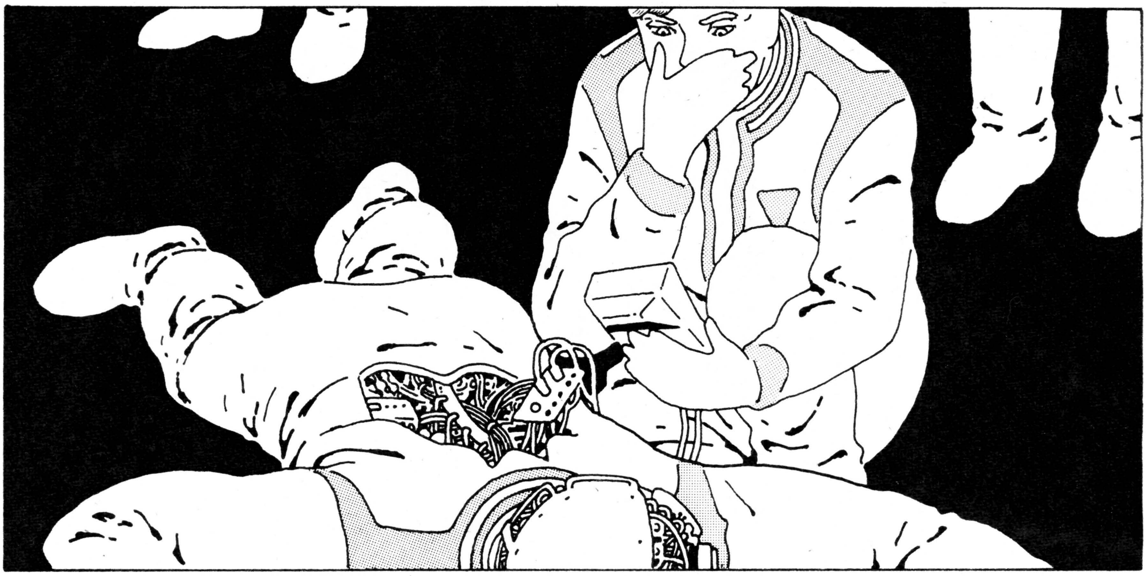
アンドロイドの頭部のスピーカーを通して、かん高い悲鳴のような音がもれた。同時にそいつのからだはどっと床に倒れた。キミは危ういところで押しつぶされそうになったが、グレース大佐がからだを引っ張ってくれたおかげで無事助かった。

「すばらしい。だが、いったいキミはどんなことをしたのかね」ギャレティ大尉がティンカーにきいた。

「液体ねじまわしなんです。いつもいざというときにそなえて、尻のポケットにひとかん入れてるんです。そいつがアンドロイドの背中のパネルを開けてくれたんで、ボクはあいつの最重要回路をこわすことができたんです」

「最適の道具を使うことができたなんて、なんて我々は幸運なんだ」だれかが言った。

「幸運なんて関係ないんです」ティンカーははんぱつするように言った。「ブ



ルートはわがアストロ玩具の開発研究所から、こいつのデザインを盗んだにちがいないんです。このアンドロイドのことなら、ボクはすべて知りつくしてるんです」

「じゃあ、ガス噴射装置も、もう作動しなくなったということ？」プロフェッサー・ローウェルが期待をこめてたずねた。

「そんなに簡単じゃないんです。ボクたちはまだ森の中なんですよ。ガス噴射装置を作動させないようにするには、なにかのパスワードを入れてやらなければならないんです」

「でも、パスワードなんて、我々にはわからないじゃないですか」だれかの声がした。

そのとき、パスワードという言葉を聞いて、アンドロイドのからだの一部が生きかえったように見えた。そして「十二宮のコードを入れよ。十二宮のコードを入れよ」という金属的な音声がアンドロイドの口から、くりかえし聞こえてきた。

十二宮！　それこそパスワードなんだ！

「あのにせものの認識バッジのうしろにあった、サソリのことじゃないのかい？」キミはティンカーに言った。

「プロフェッサー・ローウェルが見つけたあれのことかい？　そうだ、あれにちがいない！」

このやりとりの一部始終を聞いていたグレース大佐は、やおら画面のブルートに向かって言った。「どうやら、わたしたちの勝ちだわね」

「そうは問屋がおろさない」ブルートの大音声が部屋中になりひびいた。口もとに自慢げな、にくにくしい笑いを浮かべている。「破壊されたアンドロイドは、もうサソリのパスワードをうけつけないのだ。そいつがうけつけるパスワードはただひとつ、このビッグ・ブルートさまが知っているパスワードだけなのだ。それをお前たちが知ることはできまい。わたしの胸のいれずみをお前らが見ることができるなら、話は別だがな」

「あいつが言ってることは本当なのか？」キミはティンカーにささやいた。

「いれずみのこと？　それともパスワードのこと？」

「どちらもだ」

「残念だが、少くともパスワードについては本当だ。そういうデザインになってるんだ。だが、最後の切り札がある。もし我々がアンドロイドのプログラマブルのＲＯＭを変えることができれば、全システムをだまして、サソリのパスワードでうけ入れるようにすることができるかもしれない」

大変な仕事だと思ったが、キミはティンカーの言葉にうなずいた。手をこまねいていては、神経ガスにやられるしか道はないのだ。

そのとき、グレース大佐が急にキミの方に向きなおった。その表情から、大佐は何とか時間をかせごうとしているのではないかと思われた。キミの推測は当たっていた。大佐はアンドロイドのカメラをふさぐ位置に、しぜんとからだを移動させ、ブルートに向かって言った。

「どうやら、我々は袋のネズミのようだね」たくみにブルートの慢心をくすぐる言い方だ。

「やっと、お前たちも事実を認めたようだな」ブルートが応えた。「あと３分しかないぞ。降服しないなら、この世におさらばを言う時間だぞ」

キミとティンカーはたがいに目くばせした。事態は深刻だ。だが、グレース大佐は最後のチャンスにかけている。もしも大佐がビッグ・ブルートの注意をそらしていてくれれば、キミにもプログラムを変えるだけの時間がある。

キミは自分のポータブル・コンピュータのコネクターを、アンドロイドの背中のプラグに差しこみ、コントロール・プログラムをリストアップした。

〔以下のプログラムをキミのコンピュータにインプットせよ。そして、このプログラムが、どうしてサソリのパスワードを受け入れないのか考えよ。それを受け入れるようにするには、どこをどうなおしたらいいだろうか？　手直しが終わったら、ＲＵＮさせてみよ〕

〈プログラム8〉

```
10  INPUT"パスワードヲ　イレヨ";
    C$
20  S$="フカノウ"
30  IF S$="フカノウ" THEN
    GOTO 170
40  IF C$< >"サソリ" THEN
    GOTO 170
50  FOR I=1 TO 5
60  PRINT "カイロ";I;"ヘイサ"
70  FOR K=1 TO 180
80  BEEP1: FOR W=1 TO 2:
    NEXT W: BEEP0
90  NEXT K
100 NEXT I
110 FOR K=1 TO 180
120 BEEP1: FOR W=1 TO 6:
    NEXT W: BEEP 0
130 NEXT K
140 PRINT "スベテノカイロハ　ヘイ
    サ　サレタ"
150 PRINT "モウ フンシャソウチハ
    サドウシナイ"
160 END
170 PRINT "ガスフンシャ　カイシ"
180 PRINT "プシュー"
190 FOR J=1 TO 180
200 BEEP1: FOR W=1 TO 30:
    NEXT W: BEEP0
210 NEXT J
220 PRINT "ミタカ"
230 PRINT "オマエタチハ　モウオワ
    リダ"
240 END
```

ファミコンの場合は、以下の行をさしかえて下さい。

```
70  FOR K=1 TO 2
80  BEEP
90  NEXT
100 NEXT
110 FOR K=1 TO 2
120 BEEP
130 NEXT
190 FOR J=1 TO 2
200 BEEP
210 NEXT
```

「全回路はシャットダウンした」アンドロイドの金属音が聞こえた。



「なんだと？」ビッグ・ブルートが叫んだ。

「お前がグレース大佐とむだ話をしている間に、我々はアンドロイドのプログラマブルのＲＯＭを変えたということさ」ティンカーが説明した。

「ついでに知らせてやろう。お前らの宇宙船に向けて、すでに地上からミサイルが発射されたんだ」ギャレティ大尉がつけくわえた。「残念ながら、もうお前らも終わりだな」

ビッグ・ブルートの顔がみるみる紫色になった。「そういうことか。今回はどうやら、お前らＡＣＴに裏をかかれたようだな。だが、この仕打ちは忘れないぞ」

その言葉が終わるか終わらないうちに、後方でエンジン音が聞こえた。レーダー・スクリーンにキミが目をやると、２隻のブルートの宇宙船は、あっというまに姿を消した。

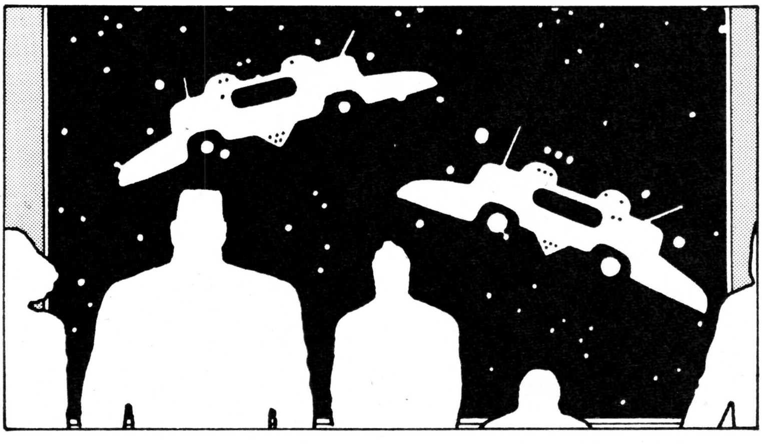
「どこへ消えたんでしょう？」プロフェッサー・ローウェルが言った。

「わからない。ただひとつだけはっきりしてることは、やつらが退却したってことよ」グレース大佐が答えた。

「ＲＯＤＥＯ１は助かった。我々は危険を脱したんだ」だれかが言った。

「そのとおり」キミは言った。やがて、事態はみんなの心の中に明らかになった。「やったぞ！　ついにやったんだ！」キミは思わず叫んでいた。

突然、全員はとんだり、はねたりしはじめ、お互いの肩をたたきあって喜



んだ。喜びのまっただなかで、キミはグレース大佐をふと見やった。信じられないことだが、大佐の目に涙があふれていた。

「いったい、どうしたんですか？」キミはささやいた。

「ＡＣＴのみなさんが頼もしく思えて、本当にうれしいんです」大佐はつぶやいた。「２日前、あなたがたは、宇宙についてはまったく素人の集まりでした。でも、どうですか、あなたがたが成しとげた、この立派な仕事のできばえは」

「でも、あなたがいなかったら、こんどの成功はありませんでしたよ」ティンカーが微笑(ほほえ)んで言った。

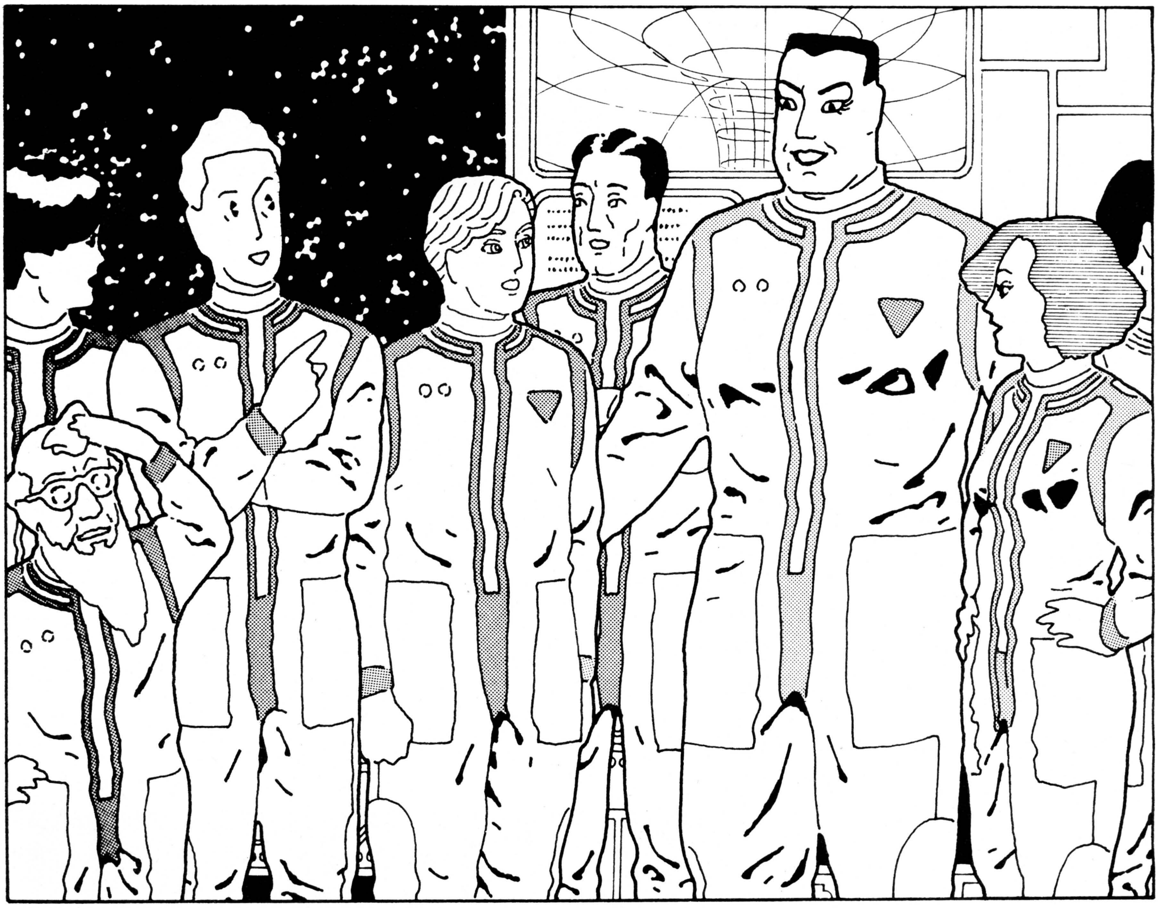
「まったく、チームワークの勝利ね。それにつきるわ。メンバーひとりひとりが200パーセントの力を発揮して、やっとなしとげた成果だわ」

「やつらは永久に去ったと思いますか」武器担当将校がきいた。

「このＲＯＤＥＯ１を再び乗っとろうとは、まず考えないと思うわ」大佐はそう言って、さらにつけ加えた。「でも、やつらは決してこのまま黙っているはずがないわ」

キミたちＡＣＴのメンバー全員は、その言葉に合いづちをうった。グレース大佐の言ったことはまったく正しい。ブルートは決して２度と、同じまちがいはしでかさない。だが、やつらがどこかで再び、おそかれはやかれ悪事に動きだすことは、夜空に星が出るのと同じくらい確かなことなのだ。キミたちＡＣＴの使命は、それをくいとめることなのだ。

（おわり）



プログラムの説明と答え

まず、プログラムの流れを確認しておこう。10行のＩＮＰＵＴ命令でパスワードの入力が求められ、Ｃ＄という変数に収められる。この内容を正しいパスワードと比較するのが、40行のＩＦ文。Ｃ＄の中身が「サソリ」に等しければ、プログラムはそのまま50行以下を進み、「回路が閉鎖された」というメッセージと音を表示する。まちがっていた場合は、170行以下へと処理をとばして、敵側の勝利のメッセージと音をだす。

で、この作業の流れをジャマしている余計な行が20〜30行だ。Ｓ＄という変数の値が「フカノウ」に等しいかぎり、かならず処理は170行にとんでしまうから、このままでは絶対に相手に勝てない。で、正解は２とおりあって、

１．30行を取り除いてしまう。

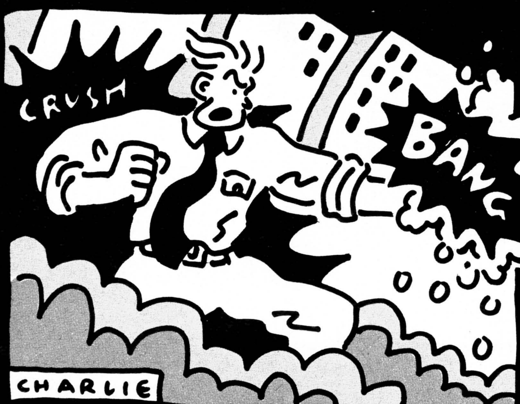
２．20行の“フカノウ”をそれ以外の文字列に変える

これで、正しいパスワードを入力すれば、敵を倒せるだずだ。

ADVENTURE

誌上体験アドベンチャー

連載その11　先江　進



ショートショート特集第2弾

3月号でやったショートショート特集が好評につき、今回はその第2弾をおとどけしよう。読者から送られてきた問題も3題あるぞ。ほかにも、たくさんアイデアを送ってくれて、ホントにありがとう。さて、今回のショートショートはどうかな!?

刑事ドロンボ

男は虫の息だった。刑事ドロンボは男をかかえながら、「おい、組織の連絡先を教えてくれ。そうすれば、おまえをこんな目にあわせた組織を壊滅できるんだぞ」と大声で叫んだ。男はしゃべろうとしたが、言葉にならなかった。彼は死にかけながら机を指さしていた。このようにして、組織でノミ屋をやっていた男は抹殺された。

―○○○○　○○←❶

ＯＫ。そこには写真たてがのっていて、その写真にはサッカーの選手が並んでうつっている。彼らの胸の番号を見ると、

3516924

となっている。本部に問い合わせてみたが、この電話番号は使われていなかった。

さて諸君、目当ての電話番号、もしくは情報はどうすれば分かるのだろう。

―○○○○○○○　○○○←❷

とこれでうまくいくのだよ。



イラスト／原美恵子

火事からの脱出



スミス氏はあるビルの５階に住んでいた。ある夜のこと。まわりが騒々しいので目がさめると、「火事だ！」という声が聞こえた。あわてて部屋を出て、非常階段に行って下を見ると、４階から火がぼうぼうとでている。これでは４階は通れない。エレベーターは停止している。自分の部屋にもどって、なにか脱出に使える物はないかと見まわすと、そうだ、カーテンをロープの代わりにして、窓から降りればいいんだ。カーテンをはずし、窓枠にしばって外に垂らしてみると、ちょうど１階分降りられるだけの長さしかない。

そこでカーテンを窓枠にしばる前に、
―○○○○○　○○○←❸
―○○○○○　○○○←❹
としてから、カーテンを窓枠にしばればいい。これで２階分は降りられるわけだ。３階の窓の前まできたら、窓を割って部屋の中へ入る。

問題1

ここから先、地上まで降りるのに、２通りの答えがある。両方とも当ててほしい。

死の脱出



第２次世界大戦も終わろうとしていたころ。日本軍はジャワ島のチャンギ収容所に連合軍捕虜を収容していた。

ある日キングは、収容所を脱出し、ジャングルへ逃げこんだ。下ばえの中をゆっくり這(は)ってゆくと、突然目の前に２本足が現われた。顔をあげると、日本兵がすごい形相をして、キングの方へナイフをかまえている。いや１人だけではない。わきにピストルを持った男が倒れている。

―**ニゲル**

ＯＫ。キングが走り始めたとき、ふくらはぎに激痛が走った。振りかえると、日本兵はぜんぜん動いてない。目を見開いたまま、たった４秒でキングは死んだ。彼のふくらはぎには、猛毒を持つトビヘビがかみついていた。

日本兵に出会ったとき、
―○○○○○○　○○←❺

ＯＫ。男のヒザにトビヘビがくらいついている。

とわかったら、

問題2

さて、ここでいったいどうすればいいのだろう。

＊この問題は、ジェームス・クラベル著、小説「キングラット」の１シーンにもとずいて作ったものです。

崖をおりる

射撃の名手サムソンは、崖のふちまでやってきた。そこにはじょうぶそうな木が立っている。ロープ、ライフル、ピストル、ナイフを持っているサムソンは、
―○○　○○○○　○○○←❻
として、それによって下までおりることができた。

ところが別の場所にきたとき、また崖をおりる必要が生じたのだ。やっぱり崖のふちに木が立っているので、さっき使ったあれが必要だ。まえの崖の下までもどると、あれが木にぶらさがっている。

―○○○○○　○○○○○　○○←❼
とすると、みごと弾丸はそれにあたったが、完全には切れなかった。ほんの少しまだつながっている。そこでだ、❼と同じコマンドをもういちど与えてみると、サムソンはみごとに目的を達成した。

とこのようにうまくいって喜ばせるのは、じつは作者のトリックだった。あとのシーンでどうしても弾丸が１コ足りなくなっちゃうんだ。いちど❼のコマンドを与えたあと、
―○○○○　○○○○←❽
とすれば、それを入手できるのだよ。



底なし沼



ジョニーはアマゾン探険隊の一員として、いま先頭から２番目を歩いていた。「あっ」という声とともに、先頭のデビットが底なし沼にはまり、すぐに体半分がもぐりかけている。沼の上、高さ１m50cmぐらいのところに、木の枝が張りだしている。

—テヲ　ノバス

デビットまでとどかない。

—ロープヲ　ナゲル

デビットはロープをつかもうともがきながら、沼の中へ吸いこまれていった。

じゃーん。アウト。デビットが沼にはまったところからやりなおし。

—キニ　ノボル

ＯＫ。

—ロープヲ　タラス

ＯＫ。デビットはロープをつかもうともがきながら、沼の中に吸いこまれていった。

くそっ、まただ。やりなおし。もたもたしてるからいけないんだろう。

—○○○　○○○○←❾

とこれだけでいいのだ。

読者からの挑戦！

ハイヒール

大阪府大阪市　三原　拓君
(18才)の作品

今年の４月にＯＬになったばかりのジェシーは、心ウキウキで初出勤にでかけました。と言っても、ジェシーの家は会社から3時間も離れた田舎(いなか)です。朝霧のかかった細い道を１人スタスタと歩いて踏切にさしかかりました。そのとき、上ぼり電車が通過するために警報機が鳴りだした。ジェシーは「早く渡らないと、間に合わなくなってしまう」と言って、遮断機(しゃだんき)をくぐりぬけました。と、そのときハイヒールのかかとが線路のすきまにはさまり、どんなにひっぱってもぬけません。早くしないと電車に跳ねられてしまいます。

さて正解は

—○○○○○○　○○←❿

—ニゲル

と、危うく難をのがれることができました。しかし、ジェシーは遅刻をしてしまい、こっぴどく叱られてしまいました。



暗殺者

埼玉県新座市　南雲敏明君
(16才)の作品



キミの右手には銃がにぎられている。暗殺をひきうけたものの、失敗し、さらに悪いことには、相手がやとった殺し屋にねらわれるとは……。

カサッ！　うしろで音がする。

—ウシロヲ　ミル

キミは眉間(みけん)を撃ちぬかれ、そく死だ。

キミはねらわれているんだから、そんなゆうちょうにしていられるはずがないだろう。

そこで、

—ウシロヲ　フリカエル

殺し屋が立っている。

—ジュウヲ　ウツ

はずれた。キミは左胸に燃える痛みを覚えて倒れた。

また、同じだ。ここでは撃つまえに何かしなければならない。

—ウシロヲ　フリカエル

—○○○○　○○○←⓫

—ジュウヲ　ウツ

ＯＫ！　これで相手を倒すことができたのだ。

今月の正解

刑事ドロンボ

①ツクエヲ　ミル
②シャシンタテヲ　アケル

写真たての間に電話番号の書かれたメモが入っているのだ。

火事からの脱出

③カーテンヲ　ヤブル
④カーテンヲ　ムスブ

とこれで2倍の長さになるから、2階分おりられるというわけ。

問題1

方法1：3階の部屋のカーテンを使って、まえと同じやり方で下まで降りるという方法。

方法2：非常階段は4階のところで火が出ているのだから、3階から下へは行けるはずだね。

じっさいにゲームとしてプログラムするとしたら、私は後者を正解として、前者をトラップとするだろう。またカーテンを使って降りようとすると、こんどのカーテンはじょうぶじゃなくて、ぶらさがると切れちゃうというふうにね。

死の脱出

⑤ニホンヘイヲ　ミル

問題2

―ピストルデ　ヘビヲ　ウツ

ではだめ。このヘビは動くものに飛びかかる習性がある。ここではいっさいキーボードに触れずに、静かに待つのだ。じっとしていれば、そのうちヘビはどこかへ行ってしまう。

崖をおりる

⑥キニ　ロープヲ　ムスブ
⑦ライフルデ　ムスビメヲ　ウツ

ピストルで撃ってもあたらない。このような正確な射撃にはライフルじゃなくちゃね。

⑧これが宿題A。

底なし沼

⑨エダニ　トビツク

デビットはジョニーの足につかまる。あとは、探険隊の人達がなんらかの方法で助けてくれる、という筋書だ。タイムファクターがあるから、すぐ枝に飛びつかなければだめだぜ。なにせ沼にもぐるスピードは、あっという間だからね。

ハイヒール

⑩ハイヒールヲ　ヌグ

だれか力もちの人を呼んで、ひっこぬいてもらおうというのもいい考えですが、舞台は田舎の朝早くなので、そうそう人は通りかからないのでだめです。それにたとえ、通りかかったにせよ非力な人かもしれません。まあ、この場合はその人に電車が止まってくれるように頼めますが、やはり確実な方法とは言えません。

ここで、ぬけないものはハイヒールだという点に目を向ければ、自然と正解が思い浮かんでくるはずです。

（三原　拓）

暗殺者

⑪ネライヲ　ツケル

ねらわずにうっても、だめです。まあ、何回かに1回くらいはあたるかもしれませんがね…

（南雲敏明）

宝さがし

⑫ホネヲ　ナゲル

（早福　進）

宝さがし

新潟県新潟市　早福　進君
(13才)の作品

トムはある日、宝の地図を発見した。彼の母親は病気で、彼はまえからなおしてやりたいと思っていた。そこで、この宝の地図だ。彼はさっそく宝のある洞窟（どうくつ）へ行った。彼は洞窟へ入り、地図のとおりに進んでいくと、大きなトラが宝の前にいる。まわりには骨がころがっている。そこで、彼はもっていたナイフで

―ナイフデ　サス

とした。しかし、トラはナイフをよけ、トムをかみ殺してしまった。

そこで、正解は

―○○○　○○○←⑫

とすると、トラはふりむく。そこで、

―ナイフデ　サス

とすれば、うまくトラをたおせるのだ。あとは、彼は宝をもって帰り、宝をお金にかえて、母親の病気をなおした、というわけ。



誌上体験アドベンチャー《4月号》

「明日への追跡」 解決編

前々回、4月号の『明日への追跡』の宿題は2つ。宿題Ⓐは、ブラインドコマンド⑩を答えるもの。そして、宿題Ⓑは、"タイムマシン"をテーマに、時間のトリックを使ったアドベンチャーゲームの創作だった。

宿題A

ズバリ答は

—ソウチハカイキーヲ　マワス

だ。少し問題がむずかしかったかな？でも、じっくり何回か読みかえせば、コマンド数も多いし、きっとわかったはずだ。千葉県海上郡の野口健郎君、静岡県島田市の山田道明君をはじめたくさんの応募ありがとう。

ところで、この事件解決にはひとつの問題があるのだ。ベーカーはとにかく、実際には24時間とばして生活しはじめることになる。だから、その24時間内に、友達と会う約束をしていたり、またどこかに行かなければならなかったりしたとしたら、それらをすべてスッポカスことになるからだ。余裕があれば、警察への連絡のあと、ほかにも電話でことわっておきたいものだね。

宿題B

タイムトリックをテーマとした作品。これもたくさんの応募ありがとう。大阪府豊中市の山本明君、神奈川県横浜市の杉村友美さんをはじめ、またたくさんの力作を待っています。

プレゼントは、作品を紹介した人のほか、宿題ⒶⒷで紹介した人、そして大分県別府市の沢田昭君にコンプティークオリジナルシャツを送らせていただきます。





■宿題と応募方法

今回も宿題は2つ。宿題Ⓑは今回のようにまた、すぐれた作品を紹介していきたいので、どんどん応募を待ってるよ。応募者の中から、宿題ⒶⒷあわせて、コンプティークオリジナルTシャツを5名にプレゼントするよ。

宿題A

ブラインドコマンド⑩を答えてくれ。

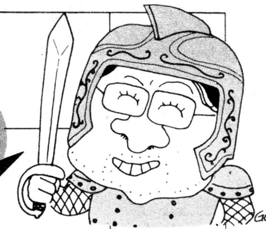
宿題B

アッとおどろくトリックを考え、ショートショートの作品を作って、送ってください。また、誌上でまとめて発表するよ。

なお、5月号の解決編は7月号で、今号の解決編は8月号にて発表します。

勇者たちよ鍛えろ!!　黒田幸弘

クロちゃんのRPG（ロールプレイングゲーム）講座



第6回 かなしき戦闘員たち

今回から、いよいよRPGにはかかせないモンスターの話にはいろう。第1回目は、もっともよく登場するが、もっとも弱いとされている、モンスター界の戦闘員たちに目を向けてみた。そう、殺されるためだけに登場する悲しきモンスターたちだ。

黒ちゃん式モンスター分類法

さて前回は「モンスターでパーティを作ろう！」なんて話もでたけど、ほんとのロールプレイングゲームの世界では、やっぱりモンスターは主人公であるキミのライバルだ。だから宿敵として、相手にとって不足のないやつじゃないと、いまいちゲームが盛り上がらないわけだ。もっともあんまり強すぎて、まったく勝てないようでもこまるけどね。

そんなわけでロールプレイングゲームを楽しむには、「ちょうどいい強さ」のモンスターたちが必要なんだ。でもこれが、そんな簡単な話じゃないのは、頭のいいキミならわかるだろう。そう、どのロールプレイングゲームをしても、キャラクターは経験をつんで、どんどん成長して強くなってしまうんだよね。だから「ちょうどいい強さ」のモンスターって言っても、きみのキャラクターがどのくらいのレベルかによってちがってくるんだよね。

だいたいのロールプレイングゲームでは、生まれたばかりのキャラクターはものすごく弱い。だからとうぜんキミのライバルも、いちばん弱いモンスターたちだ。こいつらをとりあえず「戦闘員」ってよぶことにしよう。

そのつぎのレベルは、キミのキャラクターがあるていど強くなって、多少なりとも冒険に出られるようになってから、ライバルとして戦わなくてはならない連中だ。モンスターとしての強さも中くらいなので、こいつらはすこし地位を格上げして「怪人」とよんでやろう。

そしてゲームも終わりのほうになってくると、敵はどんどん強くなってくる。さすがのキミでも命をかけて戦わなくちゃならない、強力なライバルたちだ。モンスターとしての強さも、とうぜん最高レベル。こいつらはやっぱり「幹部」ということにしよう。

そして最後はゲームの目的である、敵の総大将をたおす段階だ。この敵のボスはとうぜんながらむちゃくちゃに強い。やっぱり「首領」というのが呼び名としてふさわしいだろう。

こういうふうに名前をつけてみるとなにか気がつかないかい？　そう、まるで特撮ヒーロー番組の、悪役の組織みたいじゃないか。ロールプレイングゲームのモンスターたちは、なんと、あのショッカー以来の伝統にしたがっているんだ。いままでのロールプレイングゲームの紹介で、モンスターを動物図鑑みたいに「これはトカゲ族、これは鳥類」なんてわけていたのはもう古い。これから新しいモンスターを見つけたなら、「こいつは戦闘員かな、それとも怪人かな」てなぐあいに判断することにしよう。

下っぱはつらい

さてぼくにとって、このモンスターの分類のなかでいちばん気になるのは、首領でも幹部でもなくて、いちばん弱い戦闘員たちだ。まあこの連中ははっきり言って下っぱ。テレビの特撮ヒーロー番組では、主人公にやられるためにだけ出てくるような連中だから、数だけはおおいけれどやたらと弱い。

ロールプレイングゲームでも、戦闘



員たちは弱いってことは同じだね。最初のうちは主人公のきみも弱いので、戦闘員たちもけっこう活躍ができるけど、きみのキャラクターが２レベルも成長するともうあきまへん。そのあとは出てきてはやられて、経験点とお金をおいていくだけの存在になっちゃうんだ。悲しいね。

さてファンタジーがテーマのロールプレイングゲームでは、この戦闘員の役はだいたい決まっている。そう、毎度おなじみの、オーク、コボルド、スライム、ゾンビ、スケルトンなんて連中だ。ダンジョンにはいるといきなりドラゴンが出てくるゲームなんてのは、さすがに見たことない。やっぱりゲームを作るほうにも、イメージってものがあるからだろうなあ。

でもこの戦闘員たちは、たしかに強さからいうとマイナーなモンスターなんだけど、よく登場するという点からみたら、これはどうしてなかなかの有名人じゃないかな。いつもしいたげられているこいつらの話を、ちょっと聞いてみよう。

ゴブリンとオークはどこがちがう？

どのゲームでもよくでてくるゴブリン、オーク、それにコボルド。きみはこいつらのちがいがわかるかな。ロールプレイングゲームには、人間よりも小さい種族、つまり小人族がいくつか出てくるけど、そのなかには善良な種族と悪の種族がいて、前回に登場したドワーフ、ノーム、ホビットなどは善良なほう。それにたいして今回登場するゴブリン、オーク、コボルドの３つの種族は、悪のほうにいれられてるんだ。だからはっきり言って、そんなにちがいはないんだよ。集団生活をいとなんでいる知能の低いモンスターで、群れをなして襲ってくる連中、といったところかな。

ゴブリンは地底や、人里はなれた荒野や山の中に住んでいる、野蛮な小人だ。ヨーロッパでは昔から語りつがれていたらしく、そのだいたいのイメージはドワーフなんかと同じで、道具も使えるし言葉も話すんだ。まったくの馬鹿じゃない、ってとこかな。ただ清潔感がないので、やたらと汚いところにいても平気だし、狂暴なので近くを通った者はだれでも襲うらしい。まあ隣りにいてほしくないタイフだね。

ゴブリンとくらべると、オークの出所はあまりはっきりとはしない。ただどうもホビットと同じで、トルーキンの『指輪物語』が最初じゃないだろうかと思う。まだ完全に調べがついたわけじゃないので、間違っていたらごめんなさい。

しかしこの両者の差は、じっさいにはほとんどないらしい。たとえば『ホビットの冒険』では「ゴブリンに襲われた」はずだったのが、『指輪物語』では「オークに襲われた」ことになっていたりして、トルーキン大先生も混乱しているみたいだ。だからわれわれから見たら、多少名前がちがっただけくらいに考えたほうがいいのかもしれないんだ。

ただしこれは文献上での、ゴブリンとオークとの関係の話で、ことロールプレイングゲームでは、だいぶ事情がちがうんだよ。昔ぼくがアメリカなんかで出してる、ファンタジーのイラスト集をみていたら、なんだか奇妙なモンスターが出てきたんだ。顔が豚の形をしていて、あまり体格が大きくない。しかも戦士のような重武装をしているんだから、異様なモンスターだった。そして絵の説明を読んでびっくり。なんとそれがオークだったんだ。

あとから考えるとうかつだったけれど、オークについては『ウルティマⅡ』のマニュアルなんかで、豚と人間をかけあわせたものだ、なんて書いてあったんだ。だけどぼくがそれを読んだときは、「またアメリカ人の冗談だな。人間と豚を交配させるなんて、そんなことできるわけないだろ！」てな感じで、てんで信じなかったんだ。

さすがにイラストを見るまでは、よくわからなかったね。まさかロールプレイングゲームのオークが、小人なんかじゃなくて、なんと豚と人間のあいのこのモンスターだったなんて。まあそれだからこそ、オークは知能が低くて吞欲なんだろうね。ダンジョンの門番として浅い階においておくくらいしか、役にたたないわけだ。それにしてもアメリカ人は、むちゃくちゃなことを考えるなあ。



コボルドっていうのは、日本流にいうと「地の精」といったところかな。もともとはヨーロッパの民間伝説にでてくる小人の一種なんだ。なにしろ民話を集めたグリム童話にも、コボルドが登場するんだから。

そのお話しでのコボルドは、王から「わらを黄金にしろ」という難題をい言つけられて困っている娘に、「おまえが将来生むはずの子供をくれるなら助けてやろう」と言ったんだ。娘が承知すると、コボルドは約束どうりわらを金にしたので、娘は王様と結婚して王妃なったのさ。そして王妃が子供を生むと、約束だからといって赤ん坊の王子を取りあげにくるんだ。そんなわけでコボルドのイメージは、魂を買う悪魔ほどじゃないけど、それに近い悪役として描かれてるね。

えっ、そのあとどうなったかって。コボルドは王妃にたのまれたんで、ついつい「３日以内に自分の名前をあてれば、王子はたすけてやる」って言っ

ちゃったのさ。そして3日めに王妃に名前をあてられて、くやしさのあまり死んじゃったというわけ。このへんは人間のほうが汚いよね。だってほんとの名前をあてられたって、「ちがう」って言ってれば、どうせ相手にはわかりゃしないんだから。

そんなわけでコボルドは、いちおう知性のある、悪役側の小人のはずなんだ。もっともコボルドは、ゴブリンやオークみたいに大量に住んでいたり、数匹または数十匹がかたまって敵として登場するはずはないんだけど…

まあそんなこと言ってもしょうがないかな。ロールプレイングゲームのコボルドは、なんでもうろこをもっていて、まるで半魚人みたいなんだもの。いったいどーなってるの？

ダンジョンには葬儀屋がある!?

スケルトン（骸骨）とゾンビのちがいはどこか、てなことが話題になったのも、さっきのイラストブックをみていたときだったね。つまり「スケルトンの戦士」というタイトルの絵だったけど、よくみると骸骨じゃなくて多少なりとも皮や肉がついているんだよね。これじゃゾンビじゃないの、って言ったやつがいたわけさ。

そんなことはどーでもいいことかもしれないけど、ぼくはスケルトンは骨だけの怪物、って考えてるんだ。しかしそうすると、このスケルトンてやつはとんでもないやつだ。だいたい骸骨が動くわけがないんだよね。人間の体は筋肉があるから動くんであって、骨だけが動くなんて物理的にはありえない。したがってスケルトンは、魔法の力で動いてるはずだ。うーん、われながらみごとな三段論法だ。

魔法って考えると、話は簡単だね。だれかが魔法をかけて、スケルトンを動かしてるんだ。骸骨を拾ってきては、それに魔法をかける。こうして拾ってきては魔法をかけると、やがてスケルトンの軍団ができあがるんだ。まてよ、でもそんなたくさんの骸骨を、いったいどこで手にいれるんだろう？

そこでぼくが考えたのが、ダンジョンは葬儀屋を経営してるんじゃないだろうか、ってことさ。すくなくとも墓場くらいはないと困るんだよね。たぶん最初はしょうがないから、魔法使いなんかが死体や骸骨を手にいれて、スケルトンやゾンビをすこし作るんだろうな。そしてできあがったら、そいつらに墓をほらせて、死体が出てきたらゾンビに、骸骨が出てきたらスケルトンにしちゃうんだろうね。ひょっとしたらゾンビの体が腐ってしまったら、そいつはスケルトンになるのかもしれないし、このへんはまだいろいろと研究の余地がありそうだよ。

ゾンビってやつは、もともとはアフリカでの呪術からきてるんだ。死体をあやつって他人を殺すという、ブードゥー教の呪いがこのゾンビなのさ。このほかにもブードゥー教には、爪や髪の毛を人形の中にいれて、その人形の心臓を突き刺すと、その爪や髪の持ち主を呪い殺すことができる、なんていう日本の「丑の刻まいり」みたいな呪いかたもあるんだから、こわい宗教だね。さてこのブードゥー教は、アフリカから黒人が奴隷としてアメリカに連れられてくるにしたがってひろがり、今でもカリブ海の島を中心にして、かなりの信者がいるらしいよ。

もっとも最近は怪奇映画のブームだそうだから、キミの知ってるゾンビは、



映画のゾンビのほうかも知れないね。でも映画のゾンビとブードゥー教のゾンビとでは、だいぶちがうんだよ。最近の怪奇映画のゾンビは、歩く死体ってな感じで、あまり活発な動きはできないんだ。それにくらべるとブードゥー教のゾンビは、呪術の力にたよっているからか、生前の動きに近いようだ。それに最近のゾンビ映画は、「ゾンビにかまれるとゾンビになる」っていうことになってるけど、ブードゥー教のゾンビはそんなことはなかったんだ。かまれたらゾンビになっちゃうんじゃ、まるで吸血鬼だよ。

さてロールプレイングゲームのゾンビはというと、これはブードゥー教のゾンビにちかい。なにしろ最近の映画のゾンビじゃ、元気のいい戦士にであったら、動きがにぶいから10匹や20匹じゃとてもたちうちできないだろうからね。それにきみのキャラクターも、たとえゾンビにやられても、せいぜいまひするくらいで、まさかゾンビにはならないしね。

アンデッドとなったキャラクター

もっとも世の中はひろいもので、きみのキャラクターが、ゾンビみたいな不死の妖怪（アンデッド）になっちゃうという、とんでもないゲームもあるんだ。それは先月号にも登場した、ＳＳＩの『ファンタジー』というゲームだ。まあかなり変ったロールプレイングゲームだ。

このゲームでは、きみのパーティが全滅すると、６人のキャラクターたちはなんと地獄に落ちて、そこで裁きをうけるんだ。結果には３種類あって、ひとつは復活で、生き返らせてくれる。もうひとつは破壊で、ゲームからのぞかれてしまう。そして最後はアンデッドにしてくれるのだ。

ぼくが最初に自分のキャラクターを、アンデッドにされたときは「こりゃなんじゃ」と思ったんだ。「アンデッドだって。それなら戦闘をしても死なないのかな？」なんてね。そこで復活した



キャラクターたちと、そのまま旅に出て戦闘をしたら、せっかくのアンデッドも簡単に死んじゃって、パーティはまた全滅しちゃったんだ。だけどもアンデッドのキャラクターは、地獄で何回裁かれても、アンデッドとしてゲームにもどってくることができる。こりゃ、やったねと思ったよ。

そこでぼくはそのアンデッドに戦闘をやたらとやらせて、経験点をずいぶんためこんだんだ。そしてレベルをあげるために、町に帰ってくると、はじめてアンデッドの真意がわかったのだ。そう、町の人は相手にしてくれないんだ。

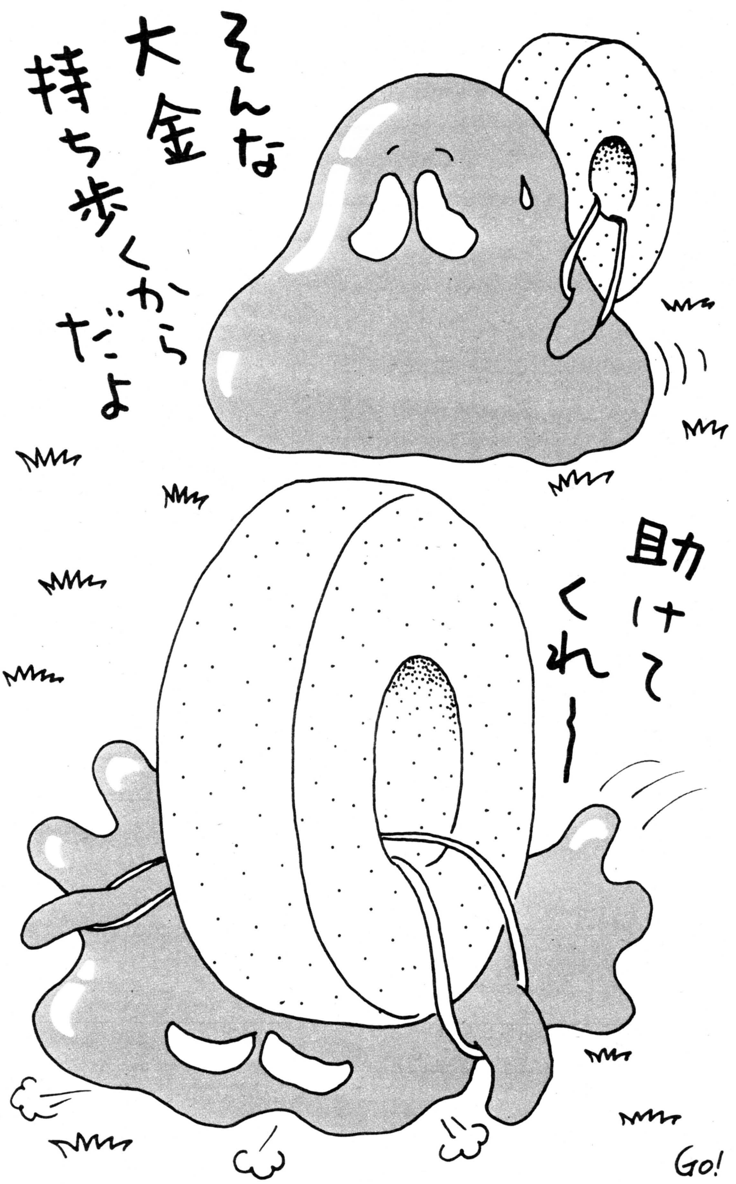
まあたしかにアンデッドというのはゾンビみたいな、動く死体だとか幽霊だとかの総称だから、たしかに町の人間は相手にしないだろう。でも『ファンタジー』では、冒険者のギルドで訓練をしないと、レベルがあがらないんだ。そこで、もうこれ以上の成長ができないと知ったぼくのアンデッドは、人生をはかなんで、腹を切ってゲームから去ったのだ。（消しただけだよ。いくら『ファンタジー』でも腹切りのコマンドはないよ）そしてぼくはそれ以来、自分の大切なキャラクターがアンデッドにされないために、全滅だけはしないようにしているのさ。

スライムの色は何色だい

スライムは“クズ”って意味で、ロールプレイングゲームでは、なにやらよくわからない、流動的な生命体のことをあらわしているんだ。クズだから弱い、って考えからか、『ウィザードリー』と『ハイドライド』という、同じロールプレイングゲームでも両極端にあるゲームでも、スライムは戦闘員にしているんだから面白いね。

でもほんとのグリーンスライムたちは、戦うとけっこういやらしいモンスターなんだよ。このスライムシリーズには、ブラックプディング、オーカージェリーなどがあるけれど、それぞれの色と名称で、なんとなく想像できるのがおかしいね。

こいつらは基本的にはみな同じで、スライムにふれたものは、生物でも鉱物でも溶かされちゃうんだ。もしキミがスライムをくっつけたままだと、そのうちスライムになっちゃうというわけ。キミの持っていた金貨や剣も、いっしょの運命をたどるんだ。だからゲーム上で、スライムが金貨をもっているなんて、非常におかしいんだよね。まして宝箱なんか絶対にもってるわけはないよ。もっともスライムは石は溶



かせないから、石器時代の石のお金ならば、スライムがもっていることもあるかもしれないけど。

そうそうスライムといえば、アメリカでは、ロールフレイングゲームのためのメタルフィギュアが、たくさんあるんだけれど、これに塗るための専用の塗料も売ってるんだ。そしてその塗料の名前には、「グリーンスライムグリーン」ていうのがあるんだ。なにに塗るための塗料か、説明はいらないよね。グリーンスライムはなんだかんだ言っても、なかなかポピュラーなモンスターだ。

ちょっと変わった戦闘員

戦闘員のなかでも、変わりだねとしては『夢幻の心臓』での農民なんかがある。しかもこのゲームでは、ほんとは戦士でヒーローのはずの主人公が、農民に負けて逃げることがあるのがすごかったね。モンスターに負けるのならわかるけど、農民に負けるなんて、なにか将棋で歩で王がとられたようなみじめな気分だ。しかも後ろで見ているやじうまたちが、「農民が戦士に勝つなんて、ほとんど七人の侍だ」とか「クロサワの世界だ」などとやたらやかましいんだから。やっぱりロールプレイングゲームは、夜中にひとりでやるほうがいいや！

わけがわからんから怪物だ

ドラゴンスレイヤー（ザナドウじゃないよ）のモンスターについては、ちょっと説明できませんな。やっぱり戦闘員とか幹部とかはいるんだけど、出てくるのがタモリじゃ、ほかのゲームとの関連はほぼゼロだよ。

でもこのゲームもそうだけど、モンスターとの対決が楽しいのは、今までに見たことのないモンスターと、はじめて戦うときだ。「いったいこいつはどのくらい強いんだろう。以外とたいしたことないのかな。いや、わからんぞ」なんてね。

だから弱い戦闘員たちと、同じ格好をした強いモンスターがいると、このスリルはさらに高まるはずだね。『ウィザードリー』なんか、怪物のグラフィックを共用して、そんなスリルを高めていたなあ。もっともあれはグラフィックがめんどうなんで、モンスターをグルーフにして手をぬいた、という説もあるけれど、『ウィザードリー』にいちおう敬意を表して、そんな説は採用しないことにしよう。なにしろ戦闘員と幹部が同じ格好をしているんだから、すごいグラフィックであることはまちがいないね。

さて、キミの考える今までやったことのあるゲームの中で、いちばん弱いと思うキャラクターはなにかな？　また、弱いキャラクターどうしを戦わしたとすると、もっともおもしろい戦闘になると思うのは何と何かな？　どんな戦いになるのかもいっしょに書いて、ぜひコンプティーク編集部「RPG講座」係まで送ってくれ。おもしろい作品には、コンプティークのオリジナルTシャツをプレゼントするよ。あて先は168ページを見てね。

福袋

開けてビックリ
福が出る！

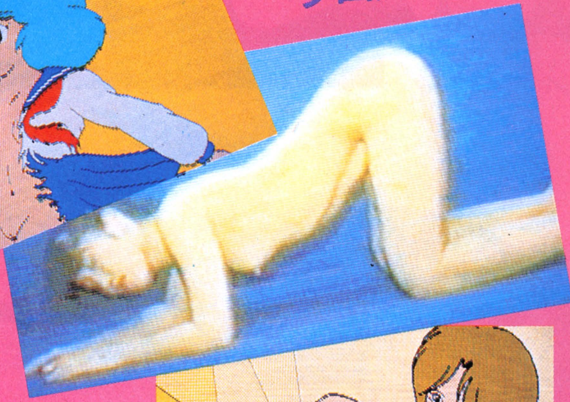
Hソフト編

Hソフト福袋に集結！ドキドキワクワクのH画面大公開!!

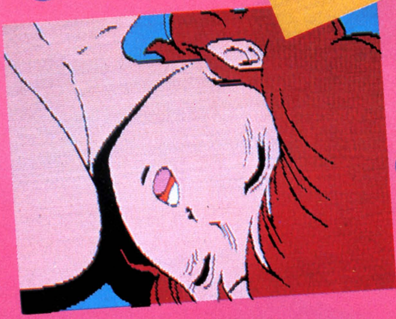
❶コスモエンジェル



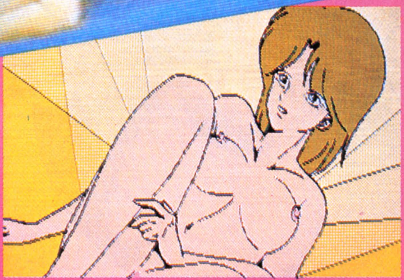
❸ショッキング・クロスワード



❷エリカ

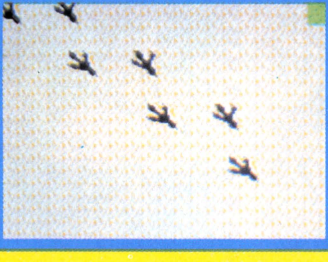


❹その後の慶子ちゃん



ファミコン編

『ハイドライドスペシャル』に不気味なキャラ続々出現！



『タッグチームプロレスリング』の
ハリセン・チョップ&場外脱出ワザ！

トップシークレットテレフォンサービス付き

ここをハサミで切ってね▶

1『コスモエンジェル』のよがり声が宇宙から聞こえてきた!?





▲▶ゲーム・スタート。メッセージにしたがって進もう！

ロリコンなら見のがすな！

プッチンとまとや、ロリころんだランドを読みふけり、土屋亜紀のマンガによだれをたらす、くっら〜い過去をせおったキミに送りたいのがこれだ。

ロリコン・マニアの変態(?)グループに連れ去られたかわいい少女たちを助けだすのがキミの役目。中には、こっわ〜いオネエタマもいて、愛のムチでキミをビシバシとおしおきしてくれる場面もあるけど、日頃なにも知らないいたいけな少女たちをいやらしい目で視姦した罪ほろぼしだとあきらめて、がんばって任務を達成してほしい。タイムリミットがあるので要注意。誰だ！ 助ける役じゃなくて、少女をいたぶる方にまわりたいなんて言ってるのは!?

▼ショウジョガトラワレテイル



▼ここにも少女がとらわれているぞ！

禁断のM少年の世界!!



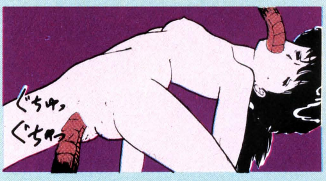


◀雨宮じゅん『女の園に咲く花は……変態女教師Ⅱ』久保書店 500円

大評判を呼んだ"変態女教師"シリーズの第2弾の登場だ。ただ今大ベストセラー中で、内気なM少年が美人教師に倒錯の道を伝授される描写は、サスガなもの。思わず「広尾高校女教師事件」を連想させます。

おそろしくもエロチック

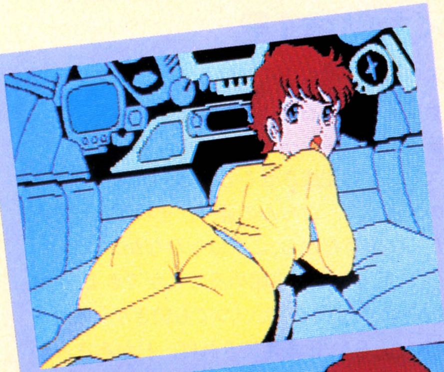




◀森山塔『ラフ&レディ』司書房 800円

「(作者は) 美少女のためだったらなんでもする」と解説者が評するように、愛するがゆえに、残酷、非道、虐待を極めようとする森山塔の作品集。ＳＦ的設定も効果を上げて、こわいくらいH!!

2 『エリカ』で宇宙時代の○○○をロマンチックに体験しちゃう





▲襲われそうになって、襲われて……。このままHが続くのかと思いきゃ……。▼な、なんと男どもをやっつけてしまった。



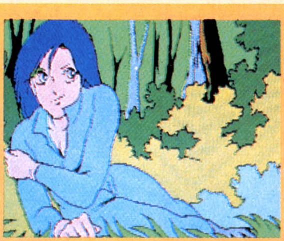
スペース・エロチック・ファンタジー？

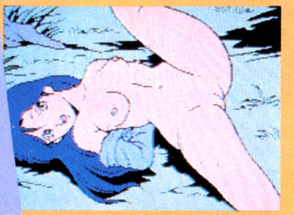
ゲンキ、ゲンキ、元気なこどもは股間がニョッキリ戦艦ヤマトという、ＳＦスペースロマン・ファンタジー大好き少年に送りたいのがこの『エリカ』だ。

時は21ＸＸ年。地球は宇宙からの侵略者、スペクトロンの攻撃を受けていた。

記憶を失い、気がつけば撃墜された飛行機の中。キミは、敵にとらえられた女スパイのエリカを救いだし、みごと敵の小惑星基地を破壊することができるか？

……というのが、この『エリカ』のストーリーなんだけど、ルウとエリカの２人がとっても可愛いくて、思わず興奮しちゃうね。

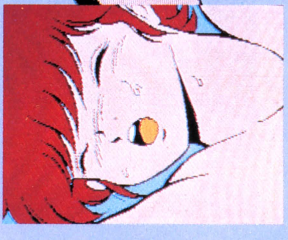




▲どこかで見たことあるなあ、と思ったキミはエライ。そう、これは５月号の福袋にも入っていたＨ画面なのだ。キミたちの熱いリクエストにおこたえして、またのせちゃった。定期入れにでもいれて、しっかりＨしようネ。



◀アッ、あぶない。もっと近づいて助けてあげよう。助け狼にならないように！



Ｈな楽しさいっぱい！



◀ものたりぬ責任編集『コ♡レモン』白夜書房 850円

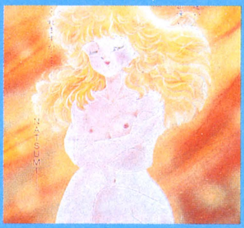


「ものたりぬ」の同人誌のスタッフが全力をそそいで作ったというだけあって、おっかしさ満点の美少女マンガ。Ｈというスタイルを借りて、思うぞんぶんギャグ、パロディ、遊んでみましたってかんじ。楽しさ、Ｈ度バツグン。

少女マンガでＨする!!



◀ねぐら★なお『ファーストレッスンABC』白夜書房 850円



"明るくエッチな女の子の物語"、つまり目に星がキラキラしてる少女マンガのノリで、十分スケベというねぐらなお初の単行本。カラーの描き下ろしやマンガの解説も楽しい明るい少女コミックです。

③『ショッキング・クロスワード』で、頭をHにシェイプアップ！



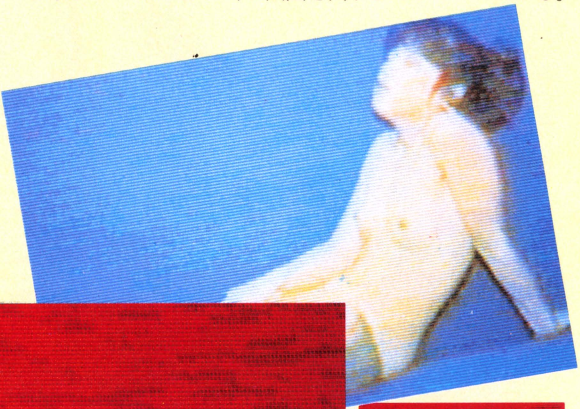
▲たとえば、こんなふうなクロスワードを解いちゃうと……

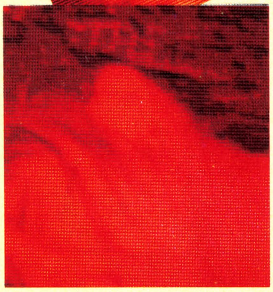
Hで楽しくお勉強！?

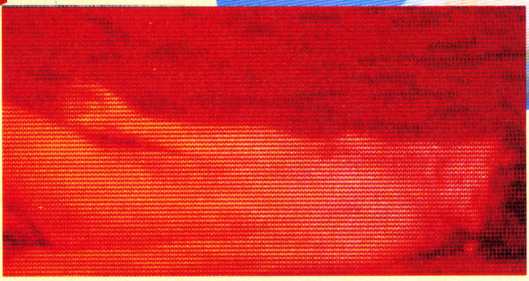
これはクロスワードゲームなんだけど、ただのクロスワードゲームじゃない。その名も『ショッキング・クロスワード』。どこが普通のクロスワードと違うかっていうと……ひとつのクロスワードを完成させると“ボーナス・グラフィック”ってのがあって、ごらんの通り、それがとってもHなんだ。何たって実写だから、これはなかなかスゴイぜ。面数は20面あって、好きな面から始めることができる。それに、SAVE機能が付いているので、いつでも続きから始められるのもうれしいね。SAVEさえできれば、おかあさんが部屋に入ってきてもだいじょうぶだし……。でも、問題がなかなかムズカシイので、H画面を出すまでがたいへんかな。



◀おーっ、これはスゴイ。さすがは実写、迫力が違う！









▲面数が20あるということは、こんなH画面も20あるということ。でも、クロスワードを解かないとだめだから、Hなキミもかしこくなれるかも……。

裏版・全国青年の主張！?



◀『美少女症候群　富沢雅彦編』ふゅーじょんぷろだくと　850円



コミケはまさに美少女症候群らしい。1、2、3と続刊されてきて、見比べると、いやはやどこまでいきつくのやら？　と気が遠くなる。今回も充実してます。

そのものズバリ型H向き



◀みやまさだみ『過激な芸術』松文館　500円。表題作は、よーするに画家にやられるモデルのお話です。



これはちょっと青年向きのスケベ本。タイトルが「蜜液を犯す」「たっぷり肉欲」「ギラギラ姉妹」とまるで3本立ポルノ映画みたいだけど、正統的な興奮度は保証付。

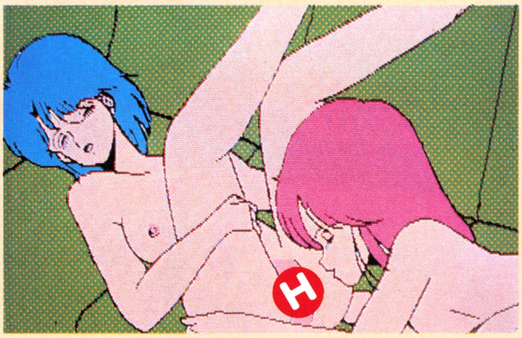
4 おまけのH『その後の慶子ちゃん』。慶子ちゃんはますます過激になった

看護婦になった慶子ちゃん!?

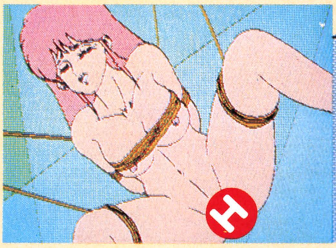
エッ、こんなのが許されるの！　と、思わず目を疑いたくなるようなシーンが連続の『その後の慶子ちゃん』。

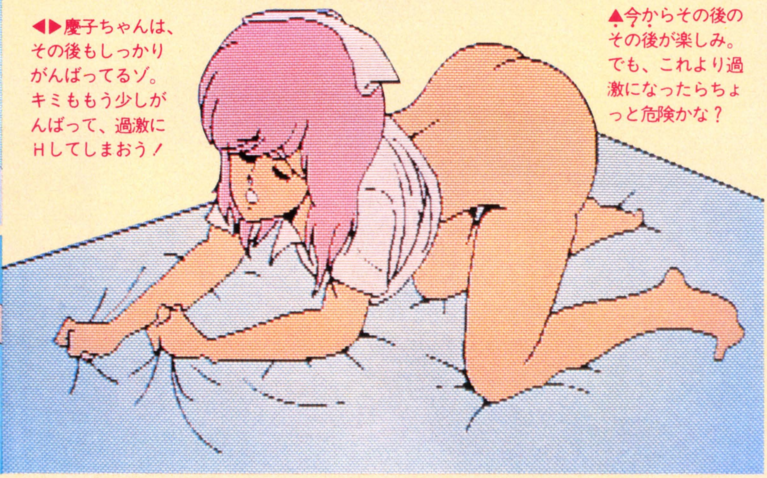
自動販売機のビニ本をあさってるキミ。見えるか見えないかにこだわって、本の表紙に鼻くっつけてるよりは、このソフトをながめている方がずっとまし。

過激さは保証付き。慶子ちゃんもずいぶん可愛くなったし、ここまできたら、『その後の慶子ちゃん』のその後ってのも見てみたいネ。









◀▶慶子ちゃんは、その後もしっかりがんばってるゾ。キミももう少しがんばって、過激にHしてしまおう！

▲今からその後のその後が楽しみ。でも、これより過激になったらちょっと危険かな？

へっへへーんの美少女





▲日比木リカ『新LOVEいただきま～す』松文館500円

わりにあっけらかんと、ホイホイと話が進んでやられてしまう美少女の話が多い。もしかしたら本当に作者は女のコかもね。

ゴーデス百万点がHだ!?



◀いがらし☆ゆう他『美少女　フルーツ・カクテル』松文館500円



7人の作家よりのアンソロジー・ロリータ・マンガ集。ジョイスティックがおちんちんで、女のコがHなとこで操作するスターフォースの話があったりする。

好き好き大好き!!

愛するがゆえに、その道を極めたく……牧村みきの旧作の改訂版です。マミあり、ラムあり、ナウシカありの世界。どこか日野日出志に通じる湿った四畳半が舞台です。



▲牧村みき『改訂版　笑いの王様』久保書店　500円



応募方法　Hをドドーンとプレゼント

★この福袋で紹介したHコミック9冊をドドーンとプレゼント(各5名)。ハガキに下のプレゼント応募券を貼って、下記あてに送ってください。158ページのアンケートに答え、①住所②氏名③年齢④職業（学校名）を必ず書いてください。

★あて先は、〒160 東京都新宿区三栄町8番地いかりビル2　コンプティーク編集部「Hコミック・プレゼント」係。61年6月7日消印有効。発表は賞品の発送をもってかえさせていただきます。

雑誌公正競争規約の定めにより、この懸賞に当選された方はこの号のほかの懸賞に入選できない場合があります。

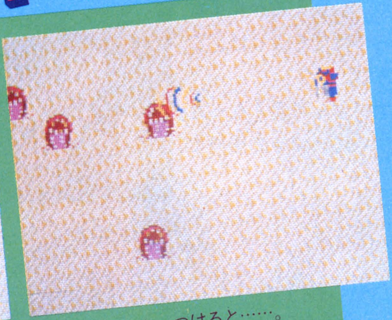
コンプティーク Vol.18 Hプレゼント応募券

ファミコン編

発見！

「ハイドライドスペシャル」に不気味なキャラ続々出現！

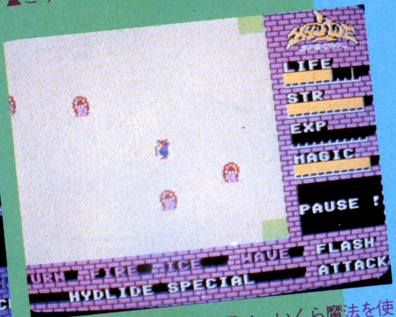




▲ウォームがこんなふうに出現して……。それを……。

▲こうやってやっつけると……。





▲こんな大きな足跡を残すのは、いったいどんな生物なんだろう？ 怪鳥かな？

▲マジックメーターに注目！ いくら魔法を使ってもこのとおり。

謎の巨大生物？砂漠の足跡……

砂漠に残された巨大な足跡。なんなんだヨ!? 思わず身がまえてしまったが、べつに超生命体ではなく、ただの足跡らしい。魔法使っちゃってソンしたなあ。あれ？ 減ってないじゃない。ラッキー！ ウーム、ＢＧＭの変わっているうちは全然メーターが下がらないのか、ヤッタネ。

出し方はカンタンなので、よーく写真を見て研究しよう。

この足跡って、とっても不気味であやしげ。もしかすると、前のページのＨ特集を見に行く途中なのかな？ でも、この足跡って、とてもありがたいものだね。これが出たあとは魔法が使い放題なんだもんね。あとは何をするのもキミ次第！

（宮内雅志くん、情報ありがと）

敵か味方か？砂漠の首！

首だけのネッシーみたいだけど、実はこれ、ウォームの親玉なんだ。出し方はいたってシンプル。画面をスクロールさせずに、ウォームを32匹倒す。これだけでＯＫ。キミが弱い敵を大量に倒したから、「オレの子分になにすんじゃい！」って出てくるんだろうけど、どういうわけか、こっちが魔法を使い放題になってしまうんだ。

それにしても、砂漠に残されたさっきの足跡、実はこの親玉のだったりして……。もし、そうなら、こいつの下半身って爆笑モンなんだろうな。えっ？ ミミズの親玉だから、足なんかない!?



▲画面をスクロールさせずに、ウォームを32匹やっつけると……。



▲でも、けっこうむずかしい……。



▲ウォームの親玉が登場！ こいつが出ると魔法が使い放題だ。



▲残り時間はあとわずか！ ラストスパートをかけよう！

『タッグチームプロレスリング』の

隠しワザ発見!

袋とじ最後の情報は、『タッグチームプロレスリング』のハリセン・チョップ&場外脱出ワザ。ハリセン・チョップのやり方は、㊕ファミコン創刊号でスクープしたからもう知っているよね。

1Pでプレイ中に、体力メーターが全体の1/8以下になったときに、敵にフォールされる。ここでIIコントローラーのABボタンを押しながら、マイクに"ハリセンチョ〜ップ!!"と叫ぶんだ。じつは、ある条件を付けてこのハリセンチョップをやると、レスラーがリングの外に出るんだけど……。その条件は、トップシークレットテレフォンで教えちゃうからね。



▲1Pで体力メーターを1/8以下にして、敵に押さえこまれる。ハリセンチャンスだ!!

▲ここでIIコントローラーのABボタンを押しながら、マイクに"ハリセンチョップ"と叫ぶ。

▲ある条件をつけてハリセンチョップをやると、レスラーがリングの外に出てしまうのだ。

▲リング外は自由に動けるので、コーナーポストの上に立ったりもできる。う〜ん、絵になる。

(大阪市の杉山衛・直博兄弟、情報ありがと)

トップシークレットテレフォン

03-359-7777

秘密情報満載!で今月もキミにせまるゾ!!

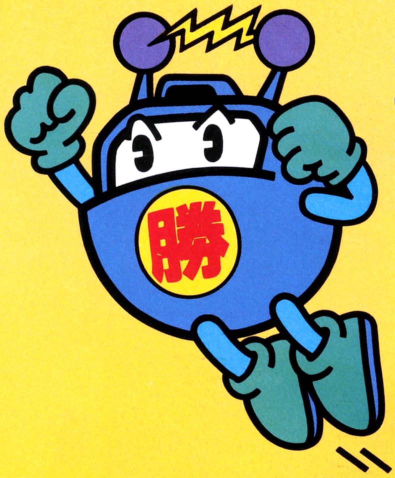
"話し中ばかりでぜんぜんかかんない"という苦情の電話が今月もたくさんきました。秘密情報をどんどん流しているんだから、"聞きたいッ!"というキミの気持ちもわかるけどネ。たまに、"トップシークレットテレフォンの内容を教えて"なんていう電話がかかってくるけど、残念ながらこれには応じられない。だって、教えちゃうとトップシークレットテレフォンじゃなくなっちゃうからネ。

いつも言ってるように、電話がかかりやすいのは、午前中とか夜遅く。みんながあまりかけない時間帯をねらえば、かかる確率が高くなるというワケだね。でも、まちがい電話は絶対にかけないように! 上の番号を見ながら慎重にダイヤル（またはプッシュ）しようネ。テレフォンサービスもよろしくネ!。

第1回	5／8──→5／17
第2回	5／18──→5／27
第3回	5／28──→6／6
お休み	6／7



ダイヤルは正確に、まちがい電話厳禁!

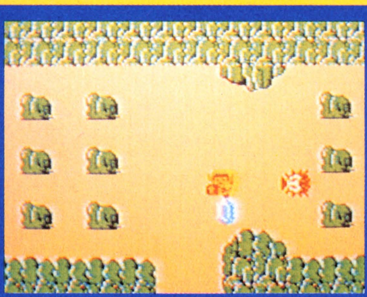


コンプティークのファミコン マル勝(カツ)シリーズで勝つ

勝つためだけの本、それがコンプティークの"ファミコンマル勝(カツ)シリーズ"だ！ 高度テクニックを駆使して、どんなゲームもバッサリ攻略！ これさえあれば、キミはもう負け知らずだネ!!

好評発売中

THE HYRULE FANTASY ゼルダの伝説™



●A5判192ページ　●690円

ゼルダの伝説 を徹底攻略！ レベル7〜9の大ヒント集やコミックもついて、オールカラーで登場!!

5月10日発売

影の伝説™ THE LEGEND OF KAGE



●新書判64ページ　●予価300円

隠しコマンド＆バグ情報付き。マル勝のプロ級テクニックを駆使して、"影"よ"霧姫"を助けだせ！

5月発売予定

グラディウス

●A5判 112ページ ●予価490円

敵要塞"ゼロス"を破壊せよ！ 「グラディウス」星の運命は、ビッグバイパーをあやつるキミの腕にかかっている!!



その他 最新ゲームが続々登場！

角川書店／コンプティーク編集部編著

ゲーム・グルメの情報ビタミン

コンプティーク

情報局

雨の降り続くうっとうしい梅雨を吹きとばして、"コンプティーク情報局"がカラーで充実変身!! 一層色濃く中身濃く、ゲームフリークのキミたちに、元気の素『情報ビタミン』を送っちゃう!!



イラスト／原美恵子

ファミコン探偵団

今月から結成されたファミコン探偵団。全国各地のファミコンメーカーに送りこんだ探偵さんからの最新情報を、キミたちだけにそっと教えちゃうコーナーだぞ！



魔界村 MAKAIMURA™

© CAPCOM

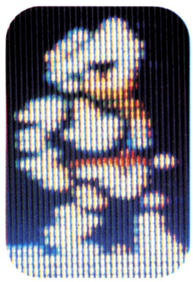
最愛の姫を奪回せよ!!

アーケード版で人気をはくした『魔界村』がファミコン版で登場。カプコン独特 のあのグラフィックスがファミコンで再体験できるのだ!!　ストーリーや内容はアーケード版そのまま。戦いで傷ついたナイト（騎士）であるキミと恋人の姫は花咲く野原でしばしの休息をとっていた。そこへ天空から巨大なサタンが舞い降り、邪悪な魔界村の奥深くそびえる魔城へと姫を連れ去ってしまった。最愛の姫を奪い返すためには、魔界村に住みついている魔物や手ごわい門番どもを撃ち倒し、大魔王に戦いを挑まねばならない。

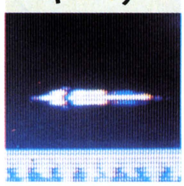
キミの救いを待つ姫のため、さあ魔界村に旅立て!!

ナイトの武器

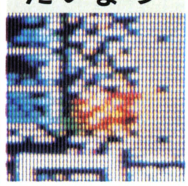
ナイトの使える５つの武器は、つぼを拾うことによって持ち換えられるので、登場する敵によって有効な武器を選ぼう。前半戦では短剣でビシバシやっつけ、後半は十字架でじっくり戦うという戦法をおすすめする。



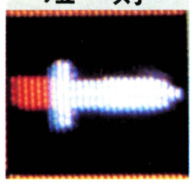
ヤ　リ



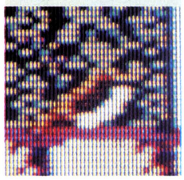
たいまつ



短　剣



お　の



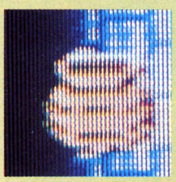
十字架



アイテム&隠れキャラ

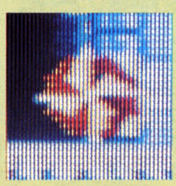
つぼ

ナイトの武器やボーナスキャラが入っている。敵が隠し持っていたり、ある場所で何かをすることによって出現してくるが、当然アーケード版とは出現位置が違っている。



ヤシチ

おなじみカプコンのボーナスキャラ、ヤシチだ。今回はつぼの中に隠されているので探してみよう。写真を出現位置のヒントにしてくれ。　5000点



鍵（かぎ）

各ステージの門番をしているヤツを倒すと、天から鍵がおちてくるのだ。それを拾うと次のステージへと続いている門を開けることが出来る。



鎧（よろい）

裸になってしまった場合にこれをとると、再び鎧を身につけることができる。鎧は敵の攻撃を１回だけふせいでくれるが、その次には死んでしまうので気をつけよう。



エクスカリバー

ファミコン版のオリジナルキャラクター。これを取るとナイトが１UPしてくれるウレシイキャラなんだけど、ナカナカ簡単には、出現してくれない。



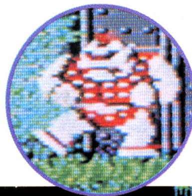
魔術師

ある場所に隠れていて、攻撃をされると本体を現わしてくる。こいつはナイトをカエルにする呪文を投げつけてくるので、出現したら早めに処理をするようにしよう。2000点



各ステージの傾向

1 ステージ



墓場・森のシーン。邪魔なゾンビやコウモリどもを倒すと、最後まで頭を悩ませるレッドアリーマーの登場だ。そして、フライングナイトやウッディピックが出たあとに、最初の門番である一角獣と戦うが、まぁ簡単にクリアできるだろう。



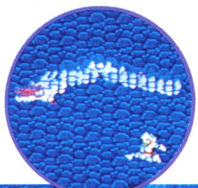
2 ステージ



ゴーストタウン。ここに出てくる敵キャラは、プチデビルと大男に気をつけてさえいればあとはなんとかなる。気をつけなければいけないのは、所々にあるイロイロな仕掛けのほうだ。床が落ちたり動いたり、建物が迷路になっていたりする。



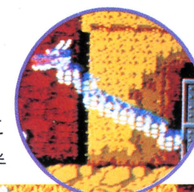
3 ステージ



洞窟の中へと入った。敵キャラの数は少なめだが、てごわいものばかりが集まっている。それはある場所では魔術師が出現したり、レッドアリーマーがいきなり三匹もでてきたり、門番もドラゴンだったりすることでわかるだろう。



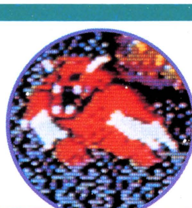
4 ステージ



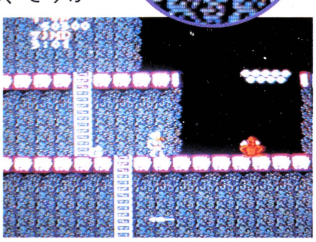
洞窟の続き、炎のシーンだ。ここは前半と後半とに分けられる。前半は浮島の連続だが、パターンを作ってしまえば簡単だ。後半にいたっては、もうなにも考えず、ダーッとかけぬけてしまうのが正解だったりするんだね。



5 ステージ



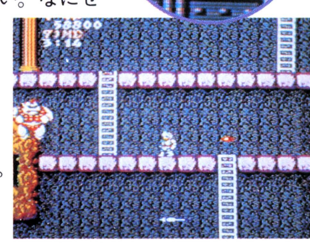
さあ、やっと敵の本拠地・魔城へとたどりついたぞ。しかし、さすがにこのへんからは敵の攻撃が熾烈になってくる。まずは上へ行くと大男の大群。そして門番は王女をさらった大魔王の一番の手下である最強の敵・サタンだ。



6 ステージ



このステージは今までとは比べものにならないくらい難しい。なにせ門番級のキャラクターがウジャウジャいるのだ。何度も繰り返しアタックして、的確な攻略法をマスターしていくしかない。全面クリアへの道はまだまだ遠い!?



7 ステージ

ついに姫が捕われているという大魔王の部屋へたどりつくことができた。ここまでの長く苦しい道のりを思い返すと、喜びはひとしお!? なんてったって6ステージ最上階のサタン2匹ってのはほとんど究極のパターンだものね。しかし、そこをクリアしてここまで来たキミならば、大魔王を倒すのなんてのはカルイかな!? 倒し方はいたって単純、大魔王の頭に十字架を10本ブチ込めばOKだ。しかし、決して気を抜くな。姫を目の前にしておきながら、ここで死んでしまっては、あまりにも悲しい。ヒット&アウェイの戦法で慎重に攻めていこう。

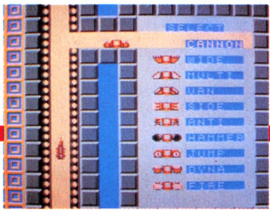
さて、幾多の魔物を倒しながら、魔界村を抜け、魔城に侵入し、そして大魔王さえも倒したキミの胸には、やっと姫が戻ってきた……。と思いきや、なんとこの大魔王はニセ物で本物は2周目にいるというドンデン返しがキミを待ち受けている。(カプコン/6月)



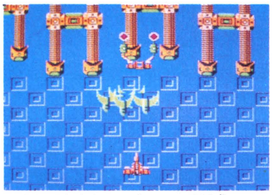
B-ウイング



ファン待望、合体戦闘機もののはしり、あのB―ウイングが帰って来たぞ！ ウイングを使いわけ“ゴブナス”を撃破せよ！



▲好きなウイングをつけて飛び立て


▲敵や障害物はビームで消滅！

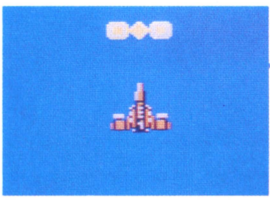
ウイングを選択・交換してゴブナスを破壊せよ

アーケード版「B―ウイング」との違いはウイング数が8から10になったことと、ウイングの選択がゲーム開始時に自由にできるようになったことで、より大きな幅を持ったゲーム内容になったと言えるだろう。

このゲームの最大の特徴は、武器の種類や威力の違った“ウイング”との合体、またその選択によってゲーム展開も変わってくるという点だ。まずはウイングの特徴をしっかりとつかみ、状況に合ったドッキングを心がけよう。各ステージの最後に出現する重機動メカ“ゴブナス”の電磁バリアに守られたコアを破壊すると次の面に進めるぞ。

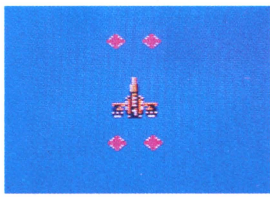
（データイースト／5月下旬発売）

これが10のウイングだ



CANNON(キャノン)

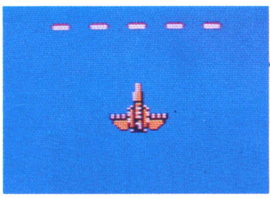
キャノン砲2門と本機のビーム砲の合わせて3連射できる。射程距離が長く、前方の敵、とくに遠くの敵を倒すのに、最も適したウイングだ。これを使うと戦いがかなりラクになるはずだ。



ANTI(アンチ)

前方と後方の2方向にビーム発射できる。射程距離は長い。後方への攻撃に比べて前方攻撃が多少弱い感がある。

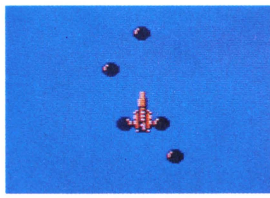
普通のエリアでは自機を中央あたりに進めて戦おう。



WIDE(ワイド)

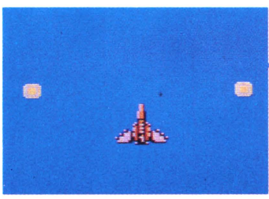
前方に広い範囲でビームを発射できる。かなり強力なウイングではあるが2発連射できないのが弱点。

前方に多数の障害物がある時などに便利じゃないかな。



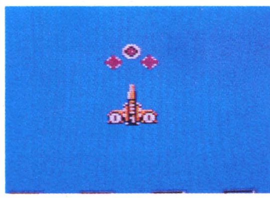
HAMMER(ハンマー)

いかにも破壊力がありそうな鉄球2つが、まわりをぐるぐる回って自機をガードしてくれる。前方へも鉄球が発射でき射程距離も長い。原始的に見えるが力強い武器なのだ。



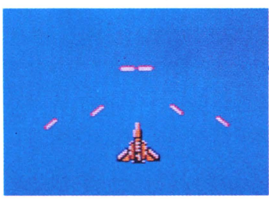
MULTI(マルチ)

8方向にビームを発射できる。ただし砲門は1つで、それが回転しているため、8方向に同時発射できないのが難点。タイミングをうまくはかって敵の動きにビームの回転を合わせよう。



JUMP(ジャンプ)

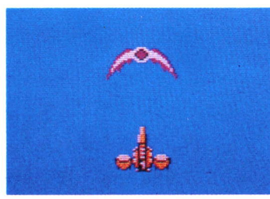
ノーマルなビーム砲2門のほかに、障害物を飛び越えて、前方の敵を破壊することができる。ノーマルビームは射程距離が長い。ゴブナスのコア(核)を破壊するのに便利だぞ。



VAN(バン)

広範囲にビーム発射でき、連射すると近距離の敵は、ほとんど破壊できる。

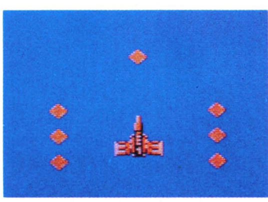
ただし、射程距離が短いので遠くの敵には無効。弾幕をはるような感じで突き進もう。



DYNA(ダイナ)

自機全体から、ブーメランのような形をしたビームが発射される。

前方の敵をまとめて捕えることができるが、射程距離が短く近くの敵にしか通用しないのが難点だ。

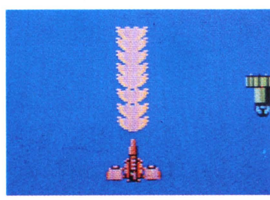


SIDE(サイド)

前方にビームを発射できるほかに左右に強烈なビーム攻撃ができる。

射程距離は長い。左右のビーム砲に比べて前方のが極端に弱いのが難点だ。

エリアによっては便利なウイングだ。



FIRE(ファイア)

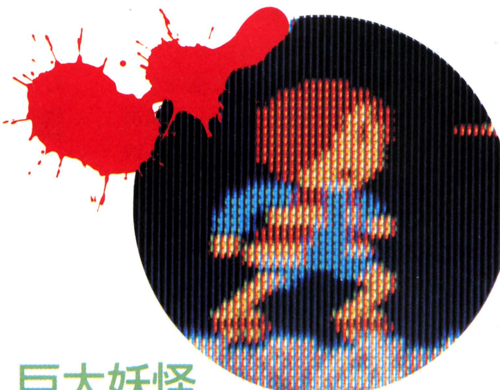
その名のとおり炎攻撃ができる。前方に発射される、ど太い火柱は敵を一網打尽にできるだけの威力を持っている。ただし射程距離がやや短いので注意しよう。

ゲゲゲの鬼太郎
妖怪大魔境



人類を絶滅させ“妖怪の国”を実現するために悪い妖怪たちが集まって4つの魔境をこの世に出現させた。このままでは世界は妖怪に支配されてしまう。

人類最後の希望は妖怪退治の専門家、あの鬼太郎だけだ！　妖怪マップから魔境に入り、水晶玉を見つけ出せ。魔境をクリアすると現われる2つの扉の片方は妖怪地獄へと通じる恐ろしい扉だぞ。妖怪城で待ち受ける強敵妖怪を5種類 の攻撃で打ち倒せ!!



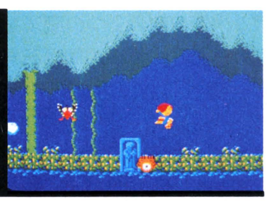
4つの魔境で妖怪退治だ！

妖空魔境



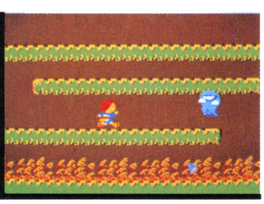
一反もめんの背中にのって、妖怪ペナンガランたちと空中戦だ！　敵を10匹やっつけるとクリアだぞ。操作が難しいから注意しよう。

妖奇魔境



墓場や土蔵、森の中でくりひろげられるヒトダマの争奪戦だ。魂を10個集めるとマップに戻る扉が現われる。土ころびには、しゃがんで毛針攻撃だ。

妖界魔境



草原や古屋敷で敵妖怪を10匹やっつけるとクリアだ。毛針、指鉄砲、火炎、ゲタ、チャンチャンコを使い分けて攻撃しよう。ここではねずみ男も登場するぞ。

妖炎魔境



どくろの部屋と荒屋敷で敵妖怪をやっつけながら、ろうそく10本に、灯をつけよう。つるべ火をうまく誘導して火をつけるのだ。

巨大妖怪を倒し地獄の底から脱出

魔境で扉の選択を誤ると地獄に落とされてしまう。巨大妖怪の待つ頂上をめざして、手下どもをやっつけながら登っていくのだ。巨大妖怪はなりはでかいが弱点をつくと簡単に倒せるぞ。



妖怪城



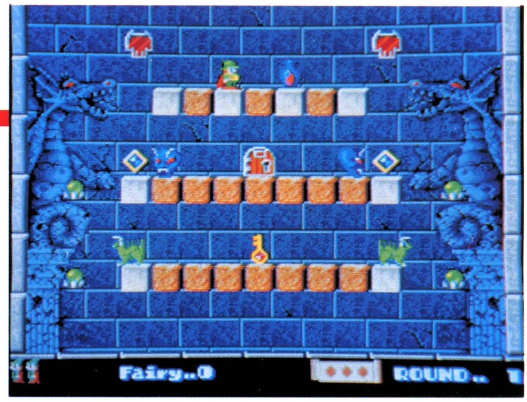
力を合わせて妖怪城を攻略せよ！

妖怪城に潜入するには、魔境で手に入れた水晶玉を持って、砂かけばばあの家に行かなければならない。水晶玉に、おばばの呪文をかけてもらって、初めて妖怪城にのりこめるのだ。

妖怪城で鬼太郎を待ち受ける強敵妖怪と戦う時は、ヌリカベや子泣きじじい、砂かけばばあの3人の妖怪仲間を呼べるぞ。

ただし魔境内でオカリナを取っていないとダメだ。ヌリカベは敵の攻撃の盾になってくれ、子泣きじじいは相手の動きを止めるはたらきをする。また砂かけばばあは砂をまいて、敵の攻撃力を弱めてくれるのだ。みんなで力を合わせて強敵妖怪を退治すると、新たな妖怪マップへと進めるぞ。とにかくユニークな妖怪たちが、ぞくぞく登場する大アドベンチャーゲームなのだ。（バンダイ／発売中）

ソロモンの鍵



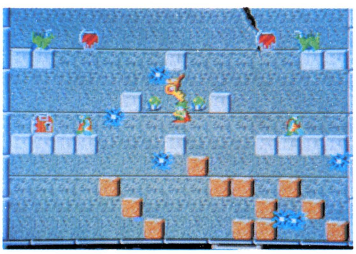
▲魔法の書“ソロモンの鍵”を求めて戦え！

ソロモンの鍵を見つけ出し世界に平和を

はるか大昔にソロモン王が書き記した魔法の書“ソロモンの鍵”……。“ソロモンの鍵”はそのなかに秘めた大いなる魔力ゆえに、長いあいだ地下の迷宮(星座宮)奥深くに封じられていた。

ところがある日、この魔法書を探し求めていた一人の道士が、ついに星座宮を発見し“ソロモンの鍵”の封印を解いてしまったのだ。そのあまりにも強大なパワーは時間と空間を引き裂き世界を天地創造以前のカオス(混沌)に戻してしまった。悪霊たちは狂喜し闇の王国を形成した。善なる精霊たちは、この事態をなげき悲しみ、一人の魔法使い“ダーナ”に世界を再び平和な状態に戻すように命じた。

そのためには地下の星座宮にのりこみ“ソロモンの鍵”の力を借りなければならない。はたしてダーナは世界に平和を呼び戻せるか？


▲星座宮にあるカギを取れば面クリアだ

隠れキャラが500!?驚異のパズルゲーム

ソロモンの鍵を求めて進むダーナの前途には悪鬼や幽霊など10数種類の敵や恐ろしいワナが待ち受ける。

換石の術と火炎の術の2つの魔法を使って切りぬけよう。換石の術は石を出したり消したりできる魔法だ。自由自在に使いこなして自分でコースを作り上げないと攻略は難しい。

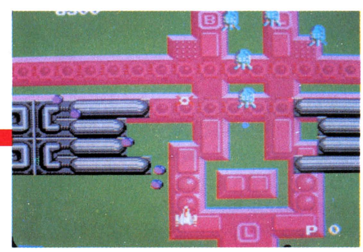
火炎の術は魔法の薬を取ると使えるぞ。敵は火炎の術で投げれるファイアーボールに当たると宝物に変わってしまうのだ。敵を倒し鍵を取るとラウンドクリア。開いた扉から次のラウンドへ進もう。また、ベルを取ると出現する妖精を10人集めるとダーナが1人増えるなど、鍵のほかにもいろいろなターゲットが登場する。ラウンドは全部で50。ほかに、隠し部屋などもある。

隠れキャラだけでも500個以上という卒倒モノの、アクションパズルゲームなのだ。(テクモ／6月下旬発売)



▲迷宮内には、いろいろなターゲットがある

アーガス

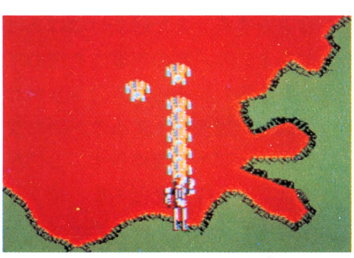

▲地上に見えるパネルを爆破していくのだ

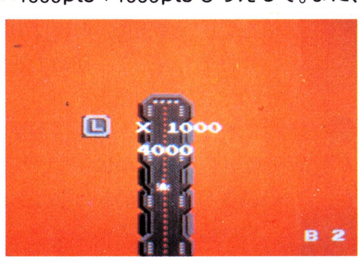
ランディングが見もの！ 痛快ゲーム!!

現代に甦った百眼巨神“メガ・アーガス”破壊を目的に、自機“ウォル・アーグ”で敵基地に侵入せよ!!

ウォル・アーグの武器は対地ミサイルと対空ミサイルだ。対空ミサイル攻撃は、エリアによって3方向に発射できるぞ！ 途中、地上のパネル(スペシャルウェポン)を破壊して3つ集めるとパワーアップもできる。

スペシャルウェポンにはⒷ、Ⓟ、Ⓛの3種類があり、それぞれパワーアップのしかたが違う。Ⓑを集めると自機のまわりにバリアが張られ数秒間無敵になれる。Ⓟはスピードがアップし、弾の威力もパワーアップだ。Ⓛはボーナス点でランディング時(後述)にⓁ×1000pts＋1000ptsもらえるぞ。また、各シーンに出現する自機と同じ形をした影に、自機の影を合わせると“ウォル・アーマー”と呼ばれる無敵ロボットに変身！ 電磁波で敵を吸い寄せ全滅させる爽快感はなかなかのもの。エリア最後に登場する巨大要塞メガ・アーガスを破壊するとランディングボーナスゲームのはじまり。シミュレーションを見ながら自機をコントロールして、うまく滑走路に着陸しよう。失敗しても自機は失わないが、ぜひともボーナスをものにしたいね。豊富な内容が盛り込まれた痛快ゲームだぞ。(ジャレコ／発売中)


▲ウォル・アーマーで敵を一撃全滅！



▲ランディング技術を磨いて高得点をめざせ

BIRD WEEK バード・ウィーク



▲ヒナを育てるのが親鳥の仕事なのだ……



◀トビウオを集めるボーナス・ステージ



◀感動の〝巣立ちの日〟がやってきた

メルヘンチックな子育てゲームなのだ

家族みんなで楽しめる、ファンタジック・ファミリーゲームの登場だ。

絵本を見るような美しい画面と、メルヘン調の音楽とストーリーが、ぼくたちの心をなごませてくれる。

親鳥の仕事は、空中を飛ぶ虫をつかまえて、おなかを減らしたヒナ鳥に与えることだ。ワシやキツツキなど7種類の天敵の妨害にもめげず、せっせとエサを運ぶ姿は、けなげの一言。

ヒナ鳥はいつも巣にいて、親鳥の運ぶエサを待っている。お腹がすくと翼を振ってアピールするんだ。順調に育つと“巣立ちの日”がやってきて飛び立つのだけれど、エサがもらえないと餓死して昇天してしまうぞ。ヒナ鳥を全部、巣立たせると面クリア。２面ごとにボーナス・ステージもあるぞ。

一見単純そうに見えるこのゲームだが、じつは隠れキャラやテクニックがいっぱい！　ラウンド数も36面と、なかなか奥の深いゲームなのだ。（東芝ＥＭＩ／６月４日発売）

テラクレスタ

５種類のフォーメーションで戦え！

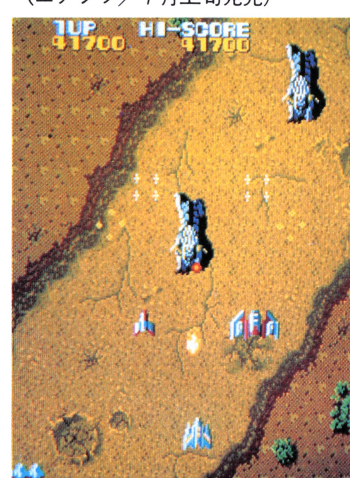
アーケード版で大人気の“テラクレスタ”がファンの要望に応えて、ついにファミコンソフトになったぞ。

宇宙世紀に入って隆盛を極めていた人類に迫りくる宇宙魔王マンドラの魔手……。マンドラの無の魔力によって蘇った恐竜群によって人類は基地や武器を地表に残したまま海底へと追いやられた！　緑の大地を取り戻すべく地球奪回組織“テラクレスタ”の迎撃戦闘機“ウィングギャリバー”の発進だ。



▲緑の地球を取り戻すのだ

このゲームのウリモノは、何といっても、その多彩なフォーメーション攻撃である。地上の格納庫を破壊すると出現する味方パーツと合体すればパワーアップ！　さらにＢボタンを押すことにより５種類のフォーメーションを組んで進撃できるのだ。全パーツ合体時の無敵フォーメーション“火の鳥”と奇怪な姿をした４本腕の魔王マンドラは一見の価値あり。バラエティーに富んだシューティングゲームなのだ。（ニチブツ／７月上旬発売）



▲地表をわがもの顔でのしあるく恐竜を倒せ！

ASO



▲パワーアーマーの使い分けがポイント！

８タイプのアーマーでパワーアップ！

こちらもアーケードから移植されるシューティングゲームの傑作だ。

時は2515年、正体不明の侵略者との200年にもわたる長き戦争に終止符をうつべく、戦闘機にのりこんで進撃していくんだ。キミが使える武器はレーザー砲とミサイルだけだ。しかし途中で合計８タイプの“パワーアーマー”を装着すると、自機をいろいろとパワーアップできるぞ！

レーザー砲やミサイルの強化、バリアの装着やイナズマ落とし…など、聞いただけで胸がワクワク。手に入れたパワーアーマーは画面下にストックされていて、いつ使うかはキミの自由だ。

パワーアーマーのうまい使い分けがゲーム展開を左右してくる、戦略的な要素を持ったシューティングゲームだぞ。（ＳＮＫ／８月発売）

※『ソロモンの鍵』『テラクレスタ』『ＡＳＯ』はアーケード版の写真です。

WARROID ウォーロイド

興奮の白兵戦！ 過激にバトル！

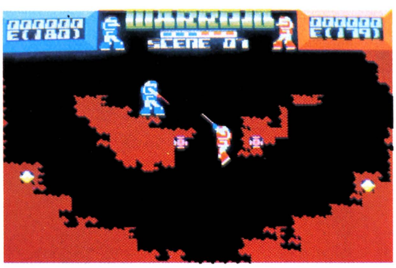
西暦1999年、ほんの少しの誤解によって地球の運命は大きく変わった。異星文明エグゾアによって地球が攻略されてしまったのだ。国連宇宙軍は月に逃げ、ささやかな抵抗を続けていたが、２年間の研究の末、エグゾアの高性能ロボットに対抗しうるロボット型戦闘機の開発に成功し大規模な地球奪回作戦を開始した。


▲自動照準のビームとキックでエグゾア軍をけちらせ！

通称“ウォーロイド”と呼ばれるロボットでエグゾア軍と戦い、地球を取り戻せ!!

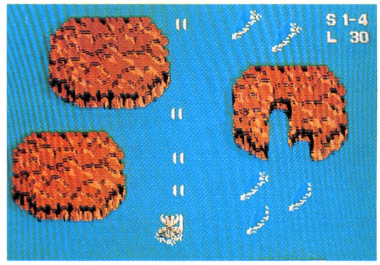
パソコン版で好評のゲームの移植版だ。コンピュータを相手に、ビームとキックで戦える他に、友達なんかと２人でもプレイできて撃ち合うこともできる。熱中すること間違いなし！　のアクションバトルゲームだぞ。

プレイヤーは自分のウォーロイドのジャンプカとビーム力、キック力、スピードを設定できるから、ハンディキャップマッチも楽しめる。


▲友達と２人同時プレイで追熱すること請け合い！

ビームは自動照準と単純なルールだけに爽快感あふれるゲームだ！　（アスキー／７月発売予定）※写真はＭＳＸ版です。

キングスナイト

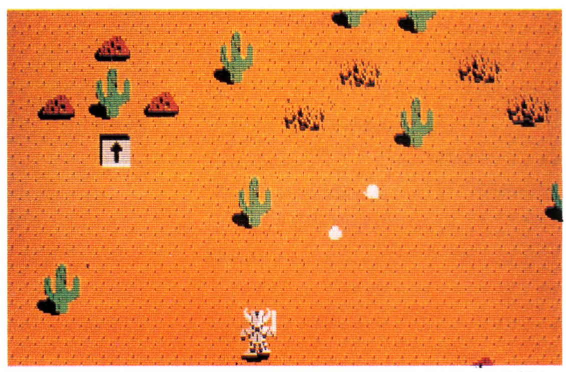

▲誘拐されたクレア姫を求めて旅はつづく…

パソコン界の雄・スクウェアがファミコン界にものすごいゲームをひっさげて参戦してきたぞ！　ゲームの進行によってキャラクターが成長する、ロールプレイングゲームの要素をふんだんに取り入れたアクションゲームの決定版だ。古代、隆盛を極めたドラゴン一族が人間に姿を変え支配していた２つの王国、オルセアとイザンデ……。

長い間、友好関係を保っていた２国だったが、ある日オルセアの王女クレア姫がイザンデ国にさらわれてしまった。

のちに伝説の英雄と讃えられたレイジャックはオルセア国王の命により姫を助け出すべく旅に出るのであった……。

草原や砂漠、迷路画面など80画面にも及ぶ広大な世界を戦いぬけ！　地上を破壊して焼け野原にするバイオレンスの爽快さ、高感度なＢＧＭ、ぞくぞく登場の隠れキャラなど盛りだくさんなゲーム内容。また同名タイトルのゲームブックも先行発売されるぞ。楽しみだね。(スクウェア／７月18日発売)


▲武器を使って広大な自然界を破壊だ！バイオレンスの爽快度は特筆もの

U W A S A B A N A S H I

うわさばなし

まずは任天堂。新作ソフトは『ゴルフ名門コース(仮称)』というゴルフシミュレーションに決定。ディスクとカセットで発売される予定。ナムコからは発売時期未定だけど『バベルの塔』と『ワルキューレの冒険』と『スカイキッド』。またジャレコからは『チョップリフター』。日本ではＭＳＸやセガでも発売されているから、ゲーム内容はみんな知ってるよね。サン電子からは『東海道五十三次』。ニチブツからは3、4年前にゲーセンではやった『クレイジークライマー』。新参入の日本ゲームから『飛龍の拳』。ハドソンから６月25日に『スターソルジャー』、９月には『ワイルドミッション』が発売される予定なんだ。



なお、前号でも紹介したカプコンの『魔界村』、アスキーの『キャッスル・エクセレント』の発売が遅れ、『魔界村』が６月初旬、『キャッスル〜』が９月に。

ビクター音産からソフトが出るというウワサもあるが、まだ未定らしい。

イラスト／中野豪

アーケード・エクスプレス



「私らアーケード界の“○ーティペア”じゃないっ！」
と絶叫する2人が、突然このコーナーに乱入してきたのだ。
“KEI”と“AOI”というこの2人にこれから「アーケード・エクスプレス」を担当してもらうワケだが、おそらく本誌で浮いちまうだろうな、こりゃ。なにせ両方とも、ブッ飛んだキャラだから…。
と、半分投げヤリになって、今月も新製品をどーんと紹介！　である。

ファンタジーゾーン（セガ）

宇宙経済の危機を救うのはキミだ……

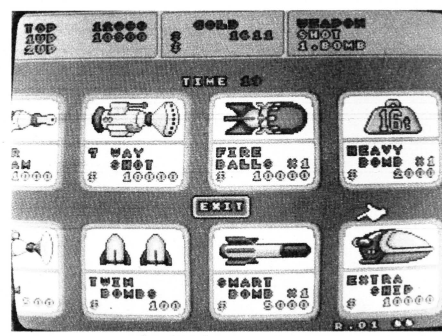
B.C.1422年の昔、エリダス第9惑星にはかつてないほどの大恐慌の嵐が吹きあれていた。惑星間における公式通貨のレートが大混乱におちいったのだ。原因の究明に乗り出したスペースギルド（宇宙協会）がつきとめたのは恐るべき陰謀であった。姿を見せぬ何者かが巨大要塞を建造するため、メノン星人を使って外貨を略奪させていたのだ。
今、宇宙の平和を守るため巨大要塞のある“ファンタジーゾーン”へ旅立て!!

8つの惑星の巨大要塞を叩け!!

『ファンタジーゾーン』は左右にスクロールするシューティングゲームで、ステージは、プラリーフ、タバスコーダ、ラデューン、ドリミッカ、ポーラリア、モンスター、ポカリアス、サルファの8つの惑星ステージで構成されている。
敵前戦基地を10個倒すと、親玉（巨大要塞）が現れ、これを倒すと、ステージクリア。ステージ8をクリアすると、感動のエンディングが待ている。ボーナスが入ると、ゲームは過激な2周目へと突入する。

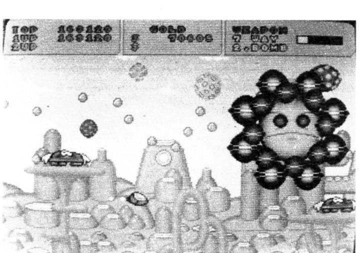
君はサルファを攻略できるか!!

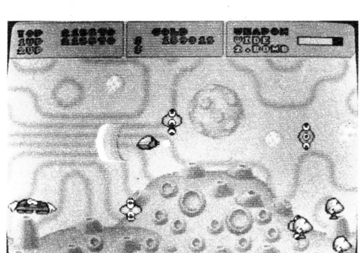
なんといってもこのゲームの特徴は、GOLDがすべてを左右するという点だ。ほとんどの敵を倒すと、GOLDがでるので、これを拾いあつめればいいんだ。このGOLDの金額は、ステージが始まってから早く倒せば、それだけ高くなるということも重要だぞ。

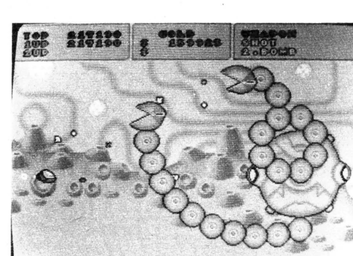


▲パーツショップは時間内にGOLD分だけ買い物ができる

ゲーム中に風船がでてきたら、これにさわると、パーツショップか、セレクトシーンのどちらかにいけるんだ。ショップでは、マイシップや好きなパーツをGOLDで補給できるぞ。
なお、このゲームの一番の見どころは8種の巨大要塞。それぞれが抜群のアイデアで特徴づけされていて楽しい。
最後にワンポイント・アドバイス「ミサイルの使い方が勝敗の鍵だ」。(KEI)


▲2面、タバスコーダ（火の惑星）の親玉だ


▲ワイドビームはエネルギー残量に気をつけろ!!


▲4面、ドリミッカ（超惑星）の親玉だ

ダーウィン4078〔データイースト〕

データイーストから、「お待たせ！」の新製品。そーそー、先月号でもチラッと紹介した、あのシュールなバイオニック・シューティングゲームなのだっ！　その名も『ダーウィン4078』。すっかり夢中になっている読者のみんなも多いだろうけど、あらためて紹介しちゃうからね。

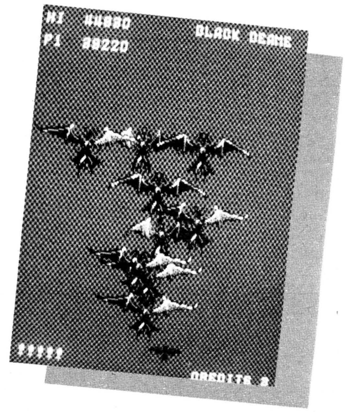
〔設定紹介〕

ＥＶＯＬとは、ある異常惑星に生息する、成長エネルギーのみの知的生命体である。彼らはあらゆる生命体に寄生し、そしてその生物を最終型体にまで高めることのできる、強力なエネルギーを持っていた。その彼らの体を収容するためにＥＶＯＬ自身が創りあげた強力生命体が、「ＤＥＡＭＥ」である。人々がこの「ＤＥＡＭＥ」を操るべく研究を重ね、達した結論……とは？

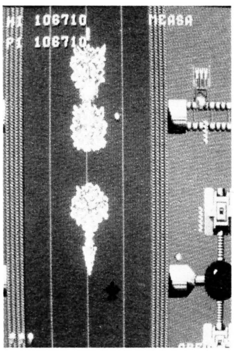
〔ポイント〕

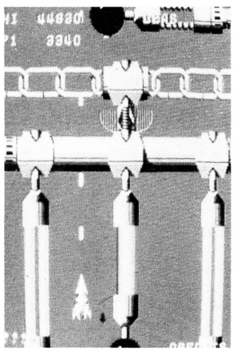
ＥＶＯＬを取って、次々と進化していくのがポイント。なんだけど、特別にイイこと教えてあげる。

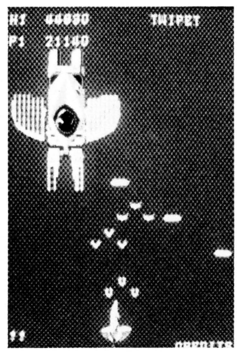
ＫＵＥＳ（レーザービーム）から1ランク退化させてＺＵＧＡＵにして、そこからＥＶＯＬを取ると、ＭＥＡＳＡ→ＭＡＬＴＯ→ＳＥＡＳ→ＤＥＡＭＥと突然変異！　そしてここで弾を受けると……、やったね！ なのです。でも見てると気持ちワルイ!?〔ＡＯＩ〕

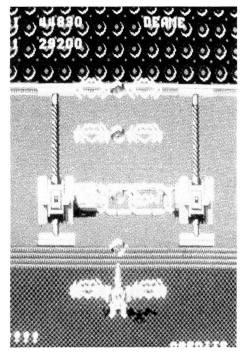


▲こっこれが……生物兵器ブラックデーム！


▲ある日突然・突然変異……


▲これがスタートのときの形


▲こいつ、強そーでヨワイ!?


▲これ、上の前身なんです!?

ホッピングマッピー〔ナムコ〕

近ごろはシューティングゲームが主流のゲームセンター。だから私は、「がんばれキャラクターゲーム！」と、つい応援してしまったりするのです。

そこでこの『ホッピングマッピー』のポイントを、キミだけにそっと教えたげよう。マッピーファンは必読ヨ！

〔1〕順番取りのパターンを考えること。同じターゲットを続けて取っていけば、ビックリ箱も入れて×6まで倍率が上がるからネ。

〔2〕空中制御って知ってる？

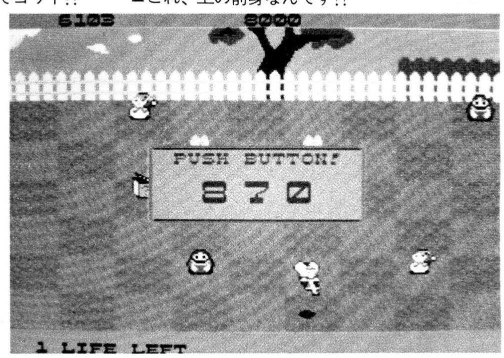
空中にはね上がっているときにレバーを反対方向に入れると戻れる、ってテクなんだけど、このときボタンは押さないのがコツ。実は必修テクだったりするんですね……!?

〔3〕ビックリ箱のアイテムはたくさんあるけど、本命はハートか赤ダイヤ。あとはぜんぶカス！　と思っちゃった方が、思いきりがヨイのだ。

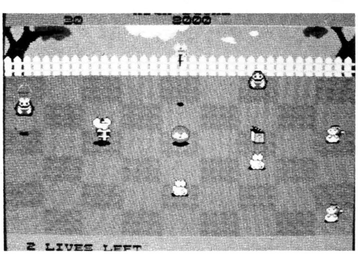
〔4〕余裕のある人たちは、ニャームコを追っかけて、止まった所をつついてあげると100点。ちょっとした点かせぎネ。（各面で５～６回）

〔5〕ボーナスステージはボタン押しっぱなしで。スピードに慣れて！

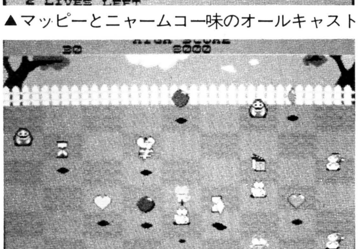
──全面クリアで９万点以上なら、二階級特進！　ナンテね。〔ＡＯＩ〕

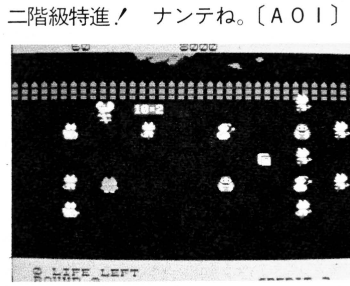


▲キシシ……こればっかは日ごろの行ないです！



▲マッピーとニャームコ一味のオールキャスト


▲アイテムが踊ってる。ほしいのは、どれ？



▲まっ暗けの面なんて、わかりましぇーん！

スカイキッド デラックス〔ナムコ〕

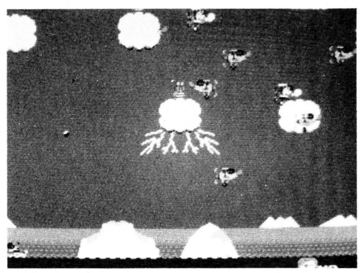
去年の暮れにナムコから出た、ひょうきんシューティングゲーム『スカイキッド』のグレードアップ版が出た!?

ふーん、『スカイキッドデラックス』。デラックスって言うからには、やっぱりスゴくなってるんだろうね。んー、……やたっ、FM音源! ナムコさんもようやく、って感じだけど、音のトーンが重層構造になっていて、聞きごたえバッチシ。オープニングのホイッスルのパートが変わっていて、ちょいコケたけどね。

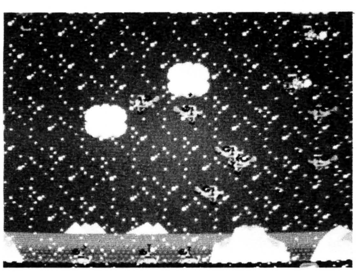
変わったのはコレだけじゃなくて、たとえば背景。前は昼ばっかりだったけど、こんどは昼・夕方・夜と、おまけに雪景色まであったりして。サービス良好だネ、これは。

さあて、ミッション3成功。おつぎは……ぬわにい、「ミッションX1」? そう、"DX"には、X1～X4っていう「オマケ面」(?)があって、全25面になっているんですねー。

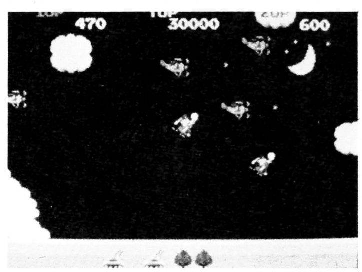
(♪どんがらった・すっちゃすっちゃ)X1を進んでいくと、こんな音と共にカミナリ小僧が! 雲からの落雷には注意、注意。新キャラ、他には……? あ……KEIがハマってる。〔AOI〕



▲カミナリ坊やの妨害は、か、かわいくない!



▲うー、寒そーな画面。よく飛行機が飛べる…

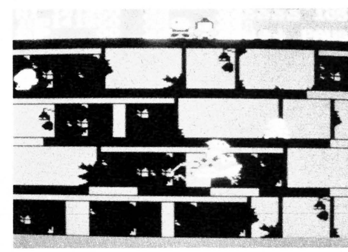


▲これが1面。月も出ていて、いいムード!?

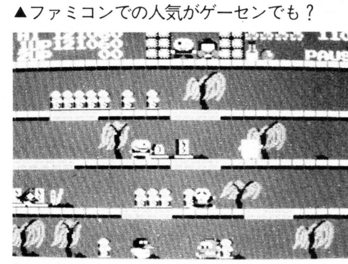
忍者じゃじゃ丸くん〔ジャレコ〕

去年の暮れだったかな、ファミコンで『じゃじゃ丸くん』が出たのは。それがなんと、VSシステムに入って、ゲームセンターでプレイできるんだって!

ベースはほとんど同じらしいけど、あのおユキさんが「皿女」とかいう、得体の知れないキャラになってしまったのが、ちょっと残念。さーて、ゲーセンボーイの反応は……?〔AOI〕



▲ファミコンでの人気がゲーセンでも?



▲妖怪どもめ! って、まるで鬼太郎みたい!?

バグ&隠れキャラ

さてこのスペースでは、バグ・隠れキャラなどを公開しようってワケなのです。

〔1〕RF2のガイコツ

もう前の話になるけど、RF2(コナミ)に出てくる、3000点のドクロ。なにか難しい条件でも?

じつは単に、それまでのハイスコアを更新すると出てくるだけのものなのだ。なんちゅう安易な……。

〔2〕ガントレットの秘密テク

どうしようもなく混み入った迷路に入って、出口がわからない、なんていう人のための裏ワザ。

ヘルス200カウント分の時間静止していると、周りの壁がぜんぶ出口に変わってしまうのだ! でもヘルスが足りないと、お話になりませんので、念のため。



〔3〕スターラスターのスターノイド

ファミコン版だと、2P側のⒶⒷボタンを押して、マイクに向かって絶叫(!?)すると、スターノイドがやってきて、ダメージを回復させてくれたワケね。でも、アーケード版にはマイクがない! じゃあスターノイドは来てくんないのかっていうと、いえいえ、そんなことはございませんよ。

スタートボタンが①～④まであるけど、①はモード転換。で、残った②③を一緒に押しながら④を押すと、ちゃんと来てくれるのだ。

――と、今月はこんなところかな。それじゃ、また来月ネ!

というわけで、このコーナー宛の情報や質問なども待ってるぞ。ツキナミなもんだと、あっさり無視!?

そして、"KEI&AOI"のコンビ名も、一緒に募集。採用者には何か特典がある! でしょう、たぶん。

SEGAニュース セガ情報局



こんにちは、今月からSEGAニュースのキャスターをつとめることになりましたナカジマです。カラーページ獲得・増ページ、そんなみんなの願いを一日でも早く実現するため、キミ達と一緒にガンバルから応援してネ!!

Q&Aコーナー キミの質問に答えちゃう!!

そんなわけで、キミの「？」にお答えしてしまうコーナーなのです。まずは全国の読者からの質問。

Q．SEGAニュースはどうして１色で２ページなの!?

A．はっきり言ってキミの努力が足りないのネ。コンプテーク情報局の前半にカラーページがあるでしょ。あそこは情報局内での争奪戦に勝つと使えるページなんだ。だから手紙の山を作ってみせて、どーだ！　ってやれば使えるワケ。別にバグや隠れキャラだけが情報じゃない。変わった遊び方や驚きのハイスコア、何でもOK。東京の岩井浩之クンのようにヒットフォールII全マップを作ってきたりするのもいいね。ボクを「!!」とさせてくれた人にはコンプティーク情報部員のポイント以外にもセガ情報局賞を考えている。全てはキミしだいというわけ。とにかく手紙を書いてほしいな。それから、あて先の最後に絶対「セガニュース」って入れてネ。これがないばっかりに他のコーナーのボツ箱に入ってることがあって、ボクが必死で発掘することになるんだ。もちろんボクあてでもOK、ついでにキャスターネームも募集しちゃうのです。難問奇問、個人的なこと、もう何でも書いて送ってみてネ!!

さて次はソフト情報の質問。

Q・アドベンチャーやロールプレイングは出るの？

A・セガではこれからキャラクターものをやりたいっていうことで、それに適したキャラクターがあれば作る可能性があるんだって。時期は夏頃になるんじゃないかな？　じつは今のところ決まっているのが何とあの“ダンプ松本”さんだって。こわそーなソフトだったりしてネ……。キミならどんなキャラクターでどんなゲームを作りたいかな？　えっ？　ヨーヨーが武器のロールプレイだって？　アイドルのギャグ路線なんてはずしたらいい笑いもんになっちゃうから、まず無理じゃない？



イラスト／相村嘉一

バグ&隠れキャラ Part II

ラウンドセレクト

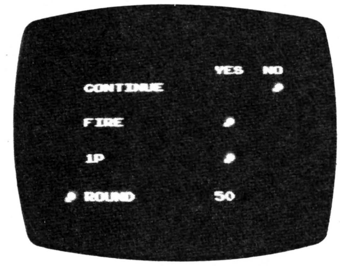
まずは元祖『ボンジャック』なんだけど来る情報ごとにやり方が違うのはどういうわけなのかな？　とりあえず今回は一番簡単で、どの情報にも共通した部分を紹介しておこう。タイトル画



▲元祖『ボンジャック』にだってあるんだもんネ！　Ⓢコインを取るとやり方が……

面の時に１Ｐ側の①コントローラを右３回、下２回押して01と表示が出れば成功だ。そしてまた不思議なことに50面まで選べる人と、それ以上の面が出るという人がいた。原因は追求中なので、みんなも色々と試してほしい。（情報提供＝岐阜県　吉川満クン）

そして次が３月号の『テディボーイ・ブルース』の続き。例の上下左右に続いて上（１回）、下（９回）、②ボタンでＲＯＵＮＤが出たらＯＫ。この情報は去年来てたのにあちこちの情報部を旅していたため他誌に先を越されてしまったのだ。あて先はきちんと書いてよ！（情報提供＝兵庫県　段宏太郎クン）

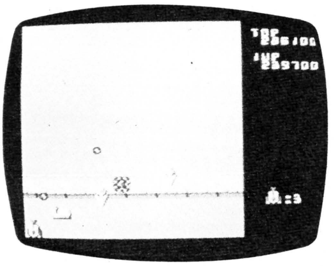


▲『テディボーイブルース』のコマンド画面。本当にこれで最後になるのかな?!

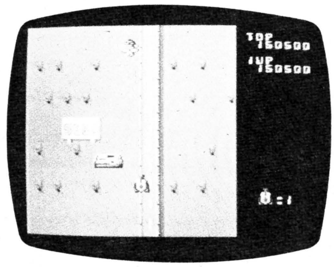
最後のおまけが隠れキャラ情報。『テディ～』のヨーコちゃんが21面で出たというのはまだ確認できていないけど、『ピットポット』に『テディ～』のいも虫やダルマンが出るんだって。くわしい事は調査中なのでまた今度ネ。（情報＝宮城県・佐藤＆滋賀県・中村クン）

隠れキャラ

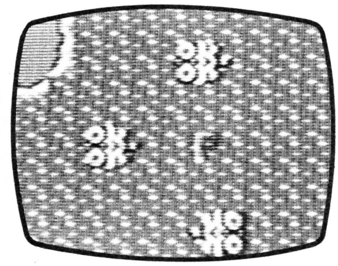
やっぱりあった隠れキャラパートIIといえば元祖隠れキャラソフトの『サテライト・7』だ。別の場所でのジョイスティック、マークIII、Ｐマークが発見されたぞ！　まずはおなじみのジョイスティック。これはあちこちにあるんだネ。地形が３月号の２つと同じになってる所にはみんなあるみたいだ。マークIII本体はセガの看板のわきの道路の左側から出てくる。そしてお得なＰマークは海や湖の半島のようになった所にある。これは何回かできるから取っておきたい。それから他誌に先を越されちゃったけどノーデスも紹介しておこう。ゲーム中にポーズを押して②を３回、③を７回押してポーズ解除するんだ。でもこれでハイスコアを出しても受け付けないから、どうしても先が見たい人だけ使ってネ。（情報提供＝岐阜県　河田篤志クン）



▲ご存じ“ＳＪ 300”。一体いくつ隠してあるんだろうネ



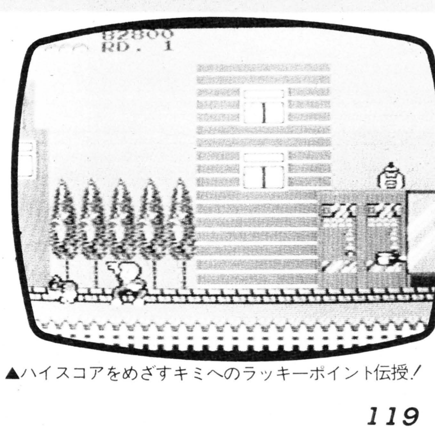
▲やっぱりあった“マークIII”。それにしても何でこんな所に隠してあるの？



▲もうけ！　のＰマーク。そよ風号が一機増えてもっと先まで行けるかな？

ハイスコア

『青春・スキャンダル』最後までクリアした人、手を上げて！　ん？　いないのお～？　やっぱり……。それじゃとにかくたけしを増やしてガンバロウ！　まずは、ラウンド１の海辺へ行く直前の赤い犬での増やし方。赤い犬が出てきたら木の所までさがって３匹をローキックでやっつける。最後の１匹を飛び超えて犬を後からキックすると１回目は音だけだけど２回目からは１匹ごとにたけしが１人増える。ただし一度やられると位置が変わって１組しか犬が出てこないので無理はしない方がいいね。これで255人まで増えるんだ。そして次は海辺での方法。これは簡単、ジャンプ技を使わないでモヒカンをやっつけると２人増えるんだ。（情報提供＝岐阜県　吉川満クン）



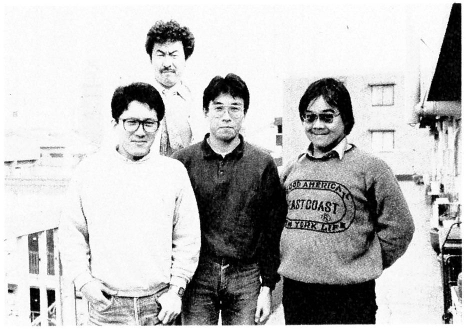
▲ハイスコアをめざすキミへのラッキーポイント伝授！

そふとくりーむ新聞
発行所・コンプティーク情報局
東京都新宿区三栄町8いかりビル2

KGDソフトのおもしろさの秘密はこのチームワークだ!

「コズミックソルジャー」でRPG界に新風を巻き起こしたKGDスタジオ。ゲーム性の面白さはもちろん、「エミー」や「メイズパニック」などでつちかわれてきた、上品なお色気でもボクらを楽しませてくれた。そんなKGDスタジオの新作が本格派のファンタジーRPGだというウワさを聞きつけ、KGDスタジオの開発室にのりこんだのであった。

この開発室、東京は市ヶ谷の閑静な高台にあるアパートの一室にあり、近くにはフジテレビのビルも見え、たまたま訪ずれた日が4月初めの春うららかな日で、そのままそこで眠りこんでしまいたいような気分の部屋だったのでした。



▶左から阿賀さん、白木沢さん、永井さん。上でしかめっつらをしているのが鬼羅さん。

新作の名前は「覇邪の封印」ディレクターである鬼羅あきら氏、ゲームデザイナーの阿賀伸宏氏、プログラマーの永井知彦氏、キャラクターデザインの白木沢博幸氏にインタビューしてみました。

――「コズミックソルジャー」とはうってかわって、こんどは中世風な世界を舞台にした本格派ファンタジーRPGということなんですけど、企画の意図はどんな所にあったんでしょう?

鬼羅　KGDスタジオは、これもできるんだという所を世界にしらしめるというか(笑)、それが第一番なんですけど、やっぱり底辺を狙うっていうのもひとつの売り方なんですけど、マニアにも支持されるようなものも、KGDソフトの実力として見せたいということですね。

――マップとかフィギュア(人形)がついているのが1番の特徴だと思んですが?

鬼羅　ゲームの世界がありますよね。これがそのままマップになっているんです。それで自分の位置関係などをフィギュアによってメモしていこうというものですね。

――こうやってマップの上へ置くわけですか?

鬼羅　かなり情報として町とか入っているんですけど、隠された町とかの情報を自分でしるしをつけるんです。

――じゃマップがないと大変ですね。

鬼羅　今までのゲームと同じように自分で歩いてマップを作るということはできますけど、マップ作りに下手すればRPGは逃げちゃうことがあるでしょう。そうじゃないよ。ちゃんとした楽しみが別にあるんですよってことで、マッピングの面白さじゃないよっていうところも見せたかったわけです。

――なるほど。

鬼羅　マップを書くのがわずらわしいという人も多いですよね。

――ええ。

鬼羅　そんな人にも、そうじゃない人にも楽しめるだろうということでマップをつけたんです。最後にこれを(と○○を指でしめして)手に入れるんですけど、それを手に入れるためには、このマップが必要になるんですよ。

――マップの話からいきなり入ってしまったわけですけど、そもそもマップをつけようというのはいつ頃から考えていたんですか?

鬼羅　えーと、もともとマップとフィギュアをつけたゲームを作りたいという所から話が始まったんです。

――そうなんですか。それはまたどういう理由で?

鬼羅　1番大きな理由は、商品インパクトということですね。商品には売りというものがないといけないですよね。それがマップをつけよう、フィギュアをつけようということだったんです。

――それじゃその後でストーリーとか考えたんでしょうけど、実際担当された阿賀さんは大変でしたか?

阿賀　背景だけは中世と決まってたんですけど、マップとかフィギュアとか、つけただけの必然性がないと困る。というので、ずーっと悩んでいたんですよね。

――だいたいいつ頃から企画としてあったんですか?

阿賀　おととしの暮には企画事体は決まっていて、去年一年は七転八倒してまとまる方向にむけてがんばったんです。

鬼羅　設定資料なんかは、おととしの暮には相当の量できていましたもんね。

――それじゃマップをつけようと思ったのは、もっと前ということになるんですね。

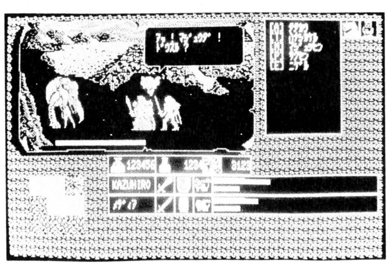
鬼羅　「コズミック」なんかよりずっと前ですからね。

阿賀　もー、はるかに前、これを作るのに時間がかかりそうだったから、「コズミック」を作ったという感じで。

――じゃあ構想何年ということになるんですね。

阿賀　でもまあ、とにかくストーリーと設定資料をおととしの暮までに作ったんです。

――どんな感じのストーリーなんですか?



▶通常はこの画面でゲームが進む。左からモンスター出現。



▲これがパッケージのデザイン、カラーじゃないのが残念。

阿賀　中世のある世界に異次元魔獣がせめこんできて、それを封じるべく「覇邪の封印」というものを探しだそうというのが大きな設定ですね。

――ゲームの中で一番の売りというか、見てほしい所はどこですか？

阿賀　「覇邪の封印」を手に入れるという大きな目的がプレイヤーにあたえられているわけですけど、それにいたる過程で、実はいくつものしかけがあって、プレイヤーにはいくつもの小さな目的があたえられているんです。そのいくつかのしかけを解いていかないと先へ進めない、アドベンチャーゲーム的な要素が強いっていうことですね。

――それで一応の方向性が決まってからプログラマーの方にいくわけですけど、大変でした。

永井　やっぱり容量の問題がね。

鬼羅　阿賀の方が思いいれを入れ分だけ、やっぱりプログラムが入らないということがありましてね。そこらへんのけずる作業が大変でしたね。今年になってようやくメッセージ部分はどれぐらいとか、プログラムはここからここまでとかきまったくらいですからね。

――ほかにプログラマーとしてみてもらいたい所はどこですか？

永井　データの圧縮というのが1番ですけど、まあそのほかに「コズミック」は画面自体にたいした動きがなかったのが淋しかったので、今度は画面に動きをもたせてみました。画面を見てもらうとわかるんですけど、メインスクリーンの巻き物の部分が、とじたり開いたりするんです。

――キャラクターのデザインをなさった白木沢さんの方でこれは絶対見てほしいキャラはありますか。

阿賀　やっぱり最後に出てくるキャラだろうね（笑）

鬼羅　そうだね（笑）

白木沢　そうですね。実はそれは描いていないんですけどね（笑）

――説定資料を見ると相当リアルなキャラデザインなんですけど。

白木沢　すべてオリジナルなんです。RPGというとトールキンなどを参考にしたものが多いみたいですけど、それじゃあね。

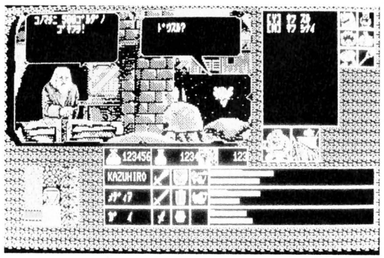
――はやくゲームが見てみたいですね。発売の予定はいつ頃なんですか。

鬼羅　一応6月下旬ぐらいを予定しています。

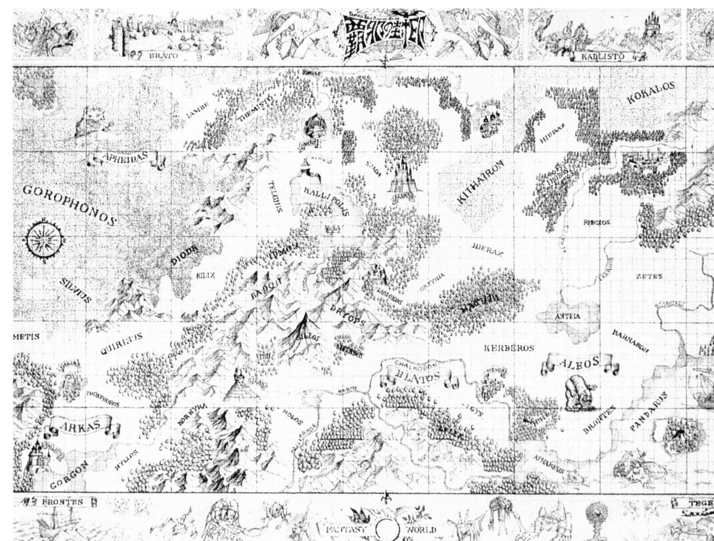
――その後はどんな予定なんですか？

鬼羅　秋には「コズミック」のパート2を準備しています。コンプティークさん向きには、これはいつになるかわからないけど「メイクラブ」というのも進行していますので楽しみにしてください。

――今日はどうもありがとうございました。



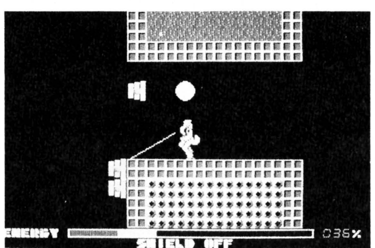
▲「覇邪の封印」には相当多くのメッセージが用意されている。




▲右がマップ。左がフィギュア。ゲームの雰囲気をもりあげる。

移植版情報

☆現代大戦略（システムソフト）PC8801／5D／7800円
☆チャンピオンシップ・ロードランナー（システムソフト）PC8801／5D／6800円
☆レリクス（ボーステック）PC8801／5D／7200円
☆アウトロイド（マジカルズゥ）X1／5D／5800円・T／4800円
☆アリオン（アスキー）X1／5D／7800円
☆コズミックソルジャー（アスキー）MZ2500／3.5D／6800円
☆テグザー（アスキー）PC9801／5D／6800円・3.5D／6800円
☆ザ・スクリーマー（アスキー）PC9801／5D／価格未定



▲テグザーが98版で登場するぞ！

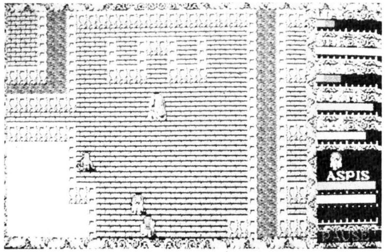
パソコンの隠れキャラ&バグ大公開コーナー登場

今月から始まったパソコン版の隠れキャラ&バグを大公開するこのコーナー、実はまだコーナーの名前が決まっていない。そこで、キミたちから大々的にコーナーの名前を募集してしまうのだ。隠れキャラの情報といっしょに送ってきてネ！　それでは第1回目の隠れキャラ&バグコーナーを始めるのだ。

まずは連載でHow To Winをしている「ハイドライドII」と「ザナドゥ」の情報から。

「ハイドライドII」のX1版を持っている人は注目。これはT&Eソフトの内藤さんからのたれこみ。地下4Fの裏画面であることをすると、床のレンガが川のようにながれるんだ。やり方は簡単。キーボードの@マークを押せばいいんだ。写真ではよくわからないけど、地下4Fまでいったらためしてみよう。それからもうひとつ内藤さんから。これはたいしたことはない地上の世界でキーボードのTを押すと音がするというもの。

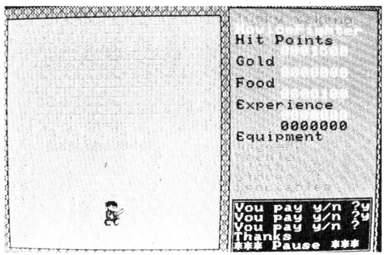
あんまりたいしたことのない情報ばかり載せているとおこられそうなので、ここでひとつ耳よりな情報を公開しよう。これはスーパーハースペシャル情報部員の大野貴光クンからの情報。X1版の「ハイドライド」でSTRENGTHを上げる寺院で修道僧の動きを遅くすることができるというもの。やり方は簡単。キーボードの"S"キーを押せばいいのだ。これで修道僧も恐くないのだ。



▶@マークを押すとレンガが流れるのだ。わからないかな？

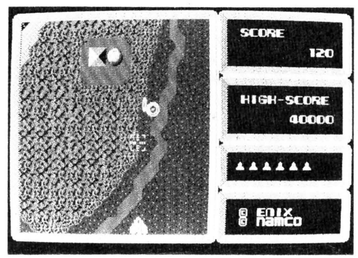
次に「ザナドゥ」の隠れアイテムショップの情報。この情報は編集部にはもうたくさんきていて、知っている人は知っているという有名な隠れキャラなのだ。行き方はとっても簡単だけど、今月はレベル0にあるという情報だけでおさえておこう。もう見つけている人は、その利用法を考えて編集部まで送って。

次に紹介するのはPC88版の「ゼビウス」の隠しコマンド。バージョンによってできるものとできないものがあるから、もしできなくても編集部やエニックスにはくれぐれもTELしないようにね。隠しコマンドはふたつあって、ひとつは残機増え。もうひとつはAREAとばしだ。まず残機増えだが、やり方はまず通常通りゲームをスタートさせる。次にESCを押してゲームを中断し、CTRLとSEIFTを押しながら、PとNを押すんだ。そうすると無条件で6機まで増える。



▶ここがうわさの隠れアイテムショップ。次号では中に入ってみよう

次にエリアとばし。まず同じようにESCでとめ、CTRLを押しながら□と□を押す。これでOK



▶残機表示と得点に注目。ゲームスタート時から残機が6なのだ

今回最後のネタは新作の「ウイングマン2」。これに隠れキャラがあったんだ。出てくるのは、死にそうになった健太の姿。あんまり見たくないかもしれないけど、一応出しかたを書いておこう。すごく簡単なんだ。ディスクをブートする時、通常ドライブ1に入れるディスクをドライブ2に、ドライブ2に入れるディスクをドライブ1に入れればいいんだ。死んだような健太の姿があらわれるぞ。



▶新作「ウイングマン2」に隠れキャラを発見したのだ。

以上で今回のネタはすべて終わり。メーカー側の強い要望で、キミたちの送ってきた情報を全て載せることはできないと思うけど、どんどん隠れキャラ&隠しコマンド&バグの情報を送ってきてください。採用された人は、即その日からコンプティーク情報部員の一員となれるぞ。

今までパソコンネタじゃ情報部員になれないと思っていたキミ、そんなことはないんだよ。でもほかの本にのっていたものじゃダメだよ。

とにかく情報を待っています。それからコーナーの名前も送ってネ

ハイドライド・スペシャルの発表会へいったぞ！

3月21日に東京・銀座は三越の屋上でひらかれた、ハイドライド・スペシャルのチャレンジ大会へいったのだ。当日は、ゲームの発売初日ということもあって、デパートの開店前から人がならぶという盛況ぶりで、小学生を中心に2000名以上の少年たちが参加した。

イメージソングを歌っているちわきまゆみさんが司会を担当し、T&Eのデザイナーの内藤さんとプログラマーの加藤さんによりゲームの紹介がなされ。その後20台のモニターにより1人5分間の大チャレンジ大会がおこなわれた。



▶内藤さんはあいかわらず名古屋弁でしゃべっていたのだ

帰ってきた ゲームフリーク

　今月のゲームフリークは、ボーステックの「レリクス」を1番で解いた名古屋郊外の半田市に住む天草丈喜君。高校2年になったばかりの16才の少年だ。



――えーと、電話で失礼しますけど、とりあえず「レリクス」の感想を一言。

天草　ちょっとあっけなかったですね。

――どのくらいの時間で解いたんですか？

天草　1日4時間ぐらいやって3日間かかったので、12時間ぐらいです。

――どんな所が良かったですか？

天草　やっぱり多関接スクロールですね。

――なるほど。逆にいまいちだった所は？

天草　キャラクターの数をもう少し増やしてほしかったです。それと性格づけをもう少し個性的に。あとU2でやったんですけど、動きが少し遅かったですね。それとFM音源がなかったので、音が出なくてさびしかった。

――パソコン歴は何年くらいですか？

天草　1年半くらいです。

――きっかけは？

天草　友だちがPC60を持っていて、そこで「スターアーサー」をやったのが最初ですね。

――今持っているパソコンはなんですか？

天草　持ってないです。

――えっ、持っていないんですか？

天草　ええ。ナイコンです。

――それじゃどうやってゲームをやるんですか？

天草　近くにパソコンショップがあって、そこと仲良くなっているので。

――じゃあ、ソフトも買わないんですか？

天草　いや、ソフトは買っています。

――それじゃそのショップで「レリクス」を解いちゃったんですね。

天草　そうです。

――ほかにはどんなゲームが終っていますか？

天草　アドベンチャーでは、「スターアーサー」シリーズの三部作。「ウイングマン」「ファンハウスミステリー」など。RPGでは、「ブラックオニキス」「ファイヤークリスタル」「サイキックシティ」「ハイドライド」など。

――その中でオススメは？

天草　「サイキックシティ」がよかったですね。

――そうですか。これから出るゲームの中で注目しているものは？

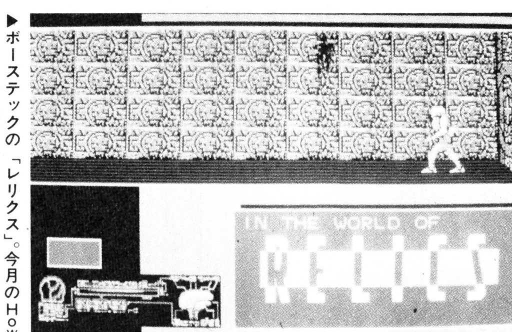
天草　「ブラスティ」「ムーンストーン」「ウイングマン2」に注目しています。

――売れ線ですね。ところで最近のRPGブームはどう思います。

天草　魔法が使えて、絵がきれいだったらそれでいいという感じで、似たりよったりのものが多すぎますね。

――そうですね。何かいいアイデアあります。

天草　いろいろありますけど、もっとキャラクターに個性をもたせたいですね。



▶ボーステックの「レリクス」。今月のHow To Winでバッチリ紹介しているぞ！

――自分でもゲームを作るのですか？

天草　プログラムはできないですけど、将来はスターゲームデザイナーになりたいです。

――名古屋にはT&Eの内藤さんというスターゲームデザイナーがいますもんね。がんばってください。それでは最後にコンプティークに一言。

天草　最近ファミコンの記事が多すぎますね。あとゲームのヒントを出すのはいいけど、出すならちゃんと全部だしてほしいですね。

――わかりました。ほとんど名古屋人の天草君でした

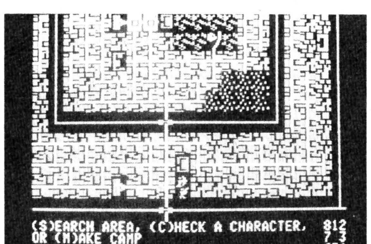
アップル・ア・ラ・モード



　代々受け継がれてきた『皇帝の王冠』。その冠の中に秘められた魔力を求め、有力な魔法使いたちの間で内戦が起こった。反逆者たるタルモンは妖怪どもを手下に連れ、各地で反乱の炎をあげたが、やがて追いつめられてしまい、王冠もろとも壁の奥に封じ込められてしまった。そして今、大魔術師カイターにより、8人の勇者が選抜され、王冠の奪回軍が編成された。はたして彼らは妖怪どもの待ち受ける壁の向こうから、見事、王冠を奪い返せるか？

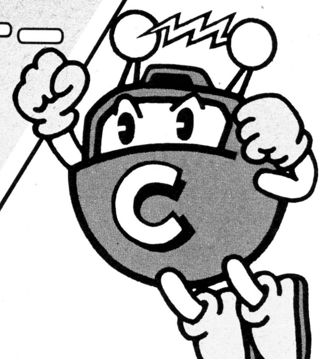
　この「ウィザードクラウン」は、最近やたらRPGづいているSSI社の新作RPGなのだ。どちらかといえばシミュレーション（しかもヘックスを使った本格的ウォーゲーム）を得意としてきた同社の作品だけに、ルールはち密（剣術、槍、盗みなど、キャラの19の属性にそれぞれ経験値がある！）。

　でもちょっとグラフィックがちゃちいかな…。なにしろグラフィック画面と呼べるのは、紹介してある画面だけなんだ。あとはテキスト画面のみ。最近のRPGをやりなれている人は不満かもしれない。ただし、ゲームのデータ量はディスク3枚にもおよぶ長大なもの。奥の深いRPGにしあがっている。「ファンタジー」に続く力作。Appleファンは期待大だね!!



コンプティーク ネットワーク

情報部員コーナー





今月もコンプティーク情報局の各情報部に山のようなハガキが寄せられた。その中からすぐれた情報だけを選りすぐり、提供者を情報部員に認定しちゃう!!

今月も新部員が続々登場

新入部員が続々誕生しているなか、着実にポイントを重ね、昇格をキメた部員も。みんなも見習うように!! さて発表だ!

まずは大阪の杉山衛、直博クン兄弟。福袋で紹介した『タッグチームプロレスリング』のハリセンチョップの発見者だ。さすが大阪、ナニワのギャグ・マシーン"ちゃんばらトリオ"の必笑ワザには強かった。2人にそれぞれ5点。スペシャルまであと1歩だ!! そしてやはり『タッグチーム～』で場外脱出ワザを発見した猪狩クンは2点プラスで堂々のスペシャル。同じく福袋の『ハイドライドスペシャル』不気味キャラ情報を送ってくれた畠山クンには2点。そして3月号ＳＥＧＡニュースで隠しコマンド発見の石川クンに3点、吉川クンに2点。

情報部員名簿

前号追加分

Special

■猪狩雅之(東京都)〈6〉

General

●杉山　衛(大阪府)〈5〉
●杉山直博(大阪府)〈5〉
●石川　郁(広島県)〈3〉
●畠山貴之(埼玉県)〈2〉
●吉川　満(岐阜県)〈2〉

情報はこう送るのが正しい!!

まず第1に守ってもらいたいのは、情報はハガキか手紙で送るってことだ。基本的に電話では受けつけないからネ。

第2に正確な情報であること。友人から聞いたイイかげんな情報はダメだぞ！ ちゃんと自分でプレイして発見し、何度もためして、正確・確実な情報を送ってくれ。また、他の雑誌に載っていた情報を送っても、情報部ではスグわかっちゃうからね。キミたちのより新鮮なスゴイ情報を待ってるゾ!!

部員ランクとポイント

キミたちから送られてきた情報は、その内容に応じて情報部員としてのポイントが与えられる。このポイントは次々と加算されてゆき、ジェネラルからスペシャル、スペシャルからスーパースペシャルへとランクが上がっていく。もちろん、大スクープの情報であれば一発でスーパースペシャルのチャンスもある。なお、スクープとなるには、情報の鮮度が第一だ。あて先がハッキリしないためボツ箱行きになり、スクープ性がなくなる事もあるので注意!!

スーパースペシャル	11pts～
スペシャル	6～10pts
ジェネラル	1～5pts

情報部員になると

情報部員として認定され、名簿に名前が発表されると、まず編集部から調査票とアンケート用紙が送られて来る。それに必要事項を記入して同封の返信用封筒で編集部に送り返すと、部員番号が決定され部員証と副賞が送られるのだ。

〔情報の送り先〕〒160 東京都新宿区三栄町8　コンプティーク編集部

なお情報は、ファミコン探偵団、アーケードエクスプレス、セガニュース、そふとくりーむ新聞と各部名を明記すること。



▲スペシャル部員には特製ＴＥＬカード



▲ジェネラル部員にはＴシャツ



▲スーパースペシャル部員には、ディスクシステムか、パソコンorセガの15000円相当ソフトを!!



▲情報部員には、この部員証が送られる

　イラスト／相村嘉一

パソコンミュージックゼミナール

講師：広野幸治
連載その⑥

MUSIC SEMINAR



ハローエブリバディ、元気かな？　今回の講義課目は、オリジナルの「音色」作成だ。新しい用語がどっさり出てくるけど、こいつらを覚えてしまえば、ＦＭ音源で自由に音色を作れる。がんばってチャレンジしてみよう。

❖FM音源チップ

ＰＣ88シリーズなどに載せられている「ＦＭ音源チップ」は、なりは小さいけれどもりっぱなシンセサイザ。ＦＭ合成音１声あたりについて、４つ１組のオペレータ（サイン波合成装置）を、合計３組そなえている。

「シンセサイザ」というくらいだから、いろんな音色が合成できるのはあたりまえ。けど、楽器のシンセとちがって、このチップには、ツマミもボタンもついていない。普通のシンセなら、たくさんあるスイッチやツマミを動かして、自分の望みの音色をプログラムしていく。パソコン内蔵のシンセの場合は、ＢＡＳＩＣやマシン語からチップにいろんな数値を送って、どんな音色にするかを決めてやるのだ。

88シリーズの場合、ＢＡＳＩＣから音源チップに音色のデータを渡すには、「ＣＭＤ　ＶＯＩＣＥ」という命令を使う。あらかじめ、適当な名前の５×10の大きさの配列変数を用意しておいて、そのなかに、音色のデータを収めておく。これを音源チップにまるごとパッとわたしてやると、音色が変わるわけだ。

図１を見てほしい。これが、ＦＭ音源の１声あたりが持つ音色データのすべてだ。ごらんのとおり、全部で48個もある。この数値をいろいろいじくってやると、右はバイオリンの音から、

図１　ＦＭ音源の音色パラメータ

●BASICでは、５×10の配列変数に収めて受け渡す

(0.0)	フィードバック値＊８＋アルゴリズム値	(0.1)	オペレータマスク	(0.2)	LFOウェーブフォーム	(0.3)	LFOシンク	(0.4)	LFOスピード
(1.0)	OP1のアタックレイト	(1.1)	OP１のディケイレイト	(1.2)	OP1のサスティンレイト	(1.3)	OP１のリリースレイト	(1.4)	OP1のサスティンレベル
(2.0)	OP2　〃	(2.1)	OP2　〃	(2.2)	OP2　〃	(2.3)	OP2　〃	(2.4)	OP2　〃
(3.0)	OP3　〃	(3.1)	OP3　〃	(3.2)	OP3　〃	(3.3)	OP3　〃	(3.4)	OP3　〃
(4.0)	OP4　〃	(4.1)	OP4　〃	(4.2)	OP4　〃	(4.3)	OP4　〃	(4.4)	OP4　〃

(0.5)	LFO PMD	(0.6)	LFO AMD	(0.7)	LFO PMS	(0.8)	未使用	(0.9)	未使用
(1.5)	OP1のアウトプットレベル	(1.6)	OP1キーボードレイトスケーリング	(1.7)	OP1のマルチプル	(1.8)	OP１のデチューン	(1.9)	OP1のLFO AMS
(2.5)	OP2　〃	(2.6)	OP2　〃	(2.7)	OP2　〃	(2.8)	OP2　〃	(2.9)	OP2　〃
(3.5)	OP3　〃	(3.6)	OP3　〃	(3.7)	OP3　〃	(3.8)	OP3　〃	(3.9)	OP3　〃
(4.5)	OP4　〃	(4.6)	OP4　〃	(4.7)	OP4　〃	(4.8)	OP4　〃	(4.9)	OP4　〃

イラスト／中野豪

左はジェット機の音まで、いろんな音が飛びだしてくるってワケ。いってみれば、48個のツマミがあって、それをあれこれ動かしてやるんだと思えばイイ。

とはいうものの、これらのツマミ(数値)は複雑にからみあっていて、こっちを上げれば明るい音になるとか、そう単純な仕組みにはなっていないんだ。思いどおりの音を作るためには、かなりのカンと経験が必要になる。

そこで、まずおススメなのが、最初から用意されている「プリセットボイス」のデータを調べてみることだ。88シリーズの拡張BASICには、「CMD VOICE COPY」という命令があって、これを使うことによってプリセットの音色データを配列変数に読み込むことができる。この内容を表示させてみれば、いろんな音の作り方の参考データがどっさり手に入るというワケだ。

❖音色データの例

なにはともあれ、まず、音色データの例を見てみることにしよう。リスト1に、そのプログラムをのせておいた。RUNさせると、

voice number?

と質問が出るから、1から61までの数値を入力してやる。すると、対応する音色番号のデータがぞろぞろと画面に表示される。図2の例では、2番のストリングスのデータを表示させてみた。1組分のデータを表示しおわると、再び同じ質問が出るから、別の番号も入力してみよう。プログラムを止めるときは、ストップキーを押す。

なお、プリンタを持っているひとは、1150行の「PRINT V%……」を「LPRINT V%……」に変更すれば、紙に打ち出すことができる。

それでは、各音色データの数値の意味や役割について、順に説明していくことにしよう。

❖「アルゴリズム」

まず、音作りの上でもっとも基本的な、背景にあたるアウトラインを決めるのが、「アルゴリズム」というパラメータだ。これは、4つある「オペレータ(発振器)」をどのように組み合わせるか、を決める。

FM音源が持つ4つのオペレータは、本来どれも同じサイン波を合成する装置だが、どんなふうに順番で組み合わせるかによって、でてくる音の性質が大きく変わってくる。88シリーズでは、全部で8つの代表的なつなぎ方を用意してあり、番号で指定できるようになっている(図3)。

たとえば、0番のように直列にいくつもつながったアルゴリズムの場合は、何段にも変調を重ねられるので、固めの倍音をたくさん含んだ金属的な音がつくれる。逆に並列につながっている場合は、丸みのある音しか出せないが、複数楽器のアンサンブルの雰囲気を出したり、ノイズとメロディ音を組み合わせたり、1声で多彩な音が出せて便利だ。

「アルゴリズム」という言葉は、ふつうパソコンの世界では、プログラムのすじみちを表わすものとされているけれども、FM音源の世界では、まったくちがった意味を持っているので注意しよう。一般によく使われるのは、4番のような並列・直列せっちゅう型が多い。

❖「マルチプル」と「アウトプットレベル」

4つのオペレータのつなぎ方が決まったら、今度は各オペレータ間の変調度を決めてやらねばならない。これを決めるのは、変調するオペレータと変調されるオペレータ間の周波数と出力の比率だ。「マルチプル」と「アウトプットレベル」という2つのパラメータがこれにあたる。

これも、いちがいに比率をいくつにしたからどんな音になる、とはいいにくい面がある。が、だいたい変調するほう(図3の4だと、OP1とOP3)のアウトプットレベルを高くしていくと、倍音が多くなって金属的な音になっていく。周波数のほうは、変調側を2倍にすると木管系の音、3倍にすると弦をはじく楽器の音、といった雰囲気になる。

また、変調されるほう(図3の4だと、

図3 8種のアルゴリズム

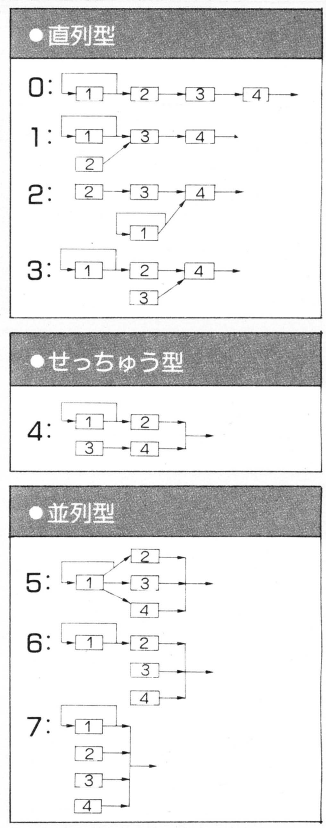


図4 マルチプルとアウトプットレベル

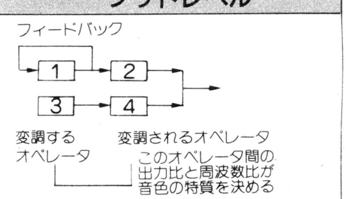


図2 プリセット音色データの表示

voice number?2

58	15	2	1	5000	40	0	4	0	0
28	7	0	3	1	27	1	2	1	0
19	9	0	2	3	24	1	10	1	0
28	7	0	3	1	51	1	2	0	0
13	4	0	7	0	0	1	2	1	0

ＯＰ２とＯＰ４）のアウトプットレベルは、全体の音の大きさそのものを決める。周波数は、全体の音の基準の高さを決めるわけだ。

なお、４つのオペレータのうち、ＯＰ１だけは、自分の出力の一部を自分自身を変調するために取り込む、特別な能力を持っている。これを「フィードバック」と呼び、フィードバックの量を大きくしていくと、音はしだいにひずんでいき、ノイズに近づいていく。

❖「エンベロープ」

さて、以上のパラメータで、ＦＭ音源の音色は基本的には決まってしまう。が、人間の耳に、ある音が「らしく」聞こえるためのもうひとつの大きな要素として、「エンベロープ」というものがある。

これは、音が立ち上がってから消え去るまでの出力の変化を表わす言葉で、ある音が短くプツッと途切れるか、なが一く伸びて余韻が残るか、といったことを決めるのだ。同じ音色でも、エンベロープの形がちがうと、ずいぶんちがった雰囲気に聞こえるため、このパラメータにも十分気を配る必要がある。

88シリーズなどのＦＭ音源チップでは、各オペレータごとに５つのパラメータを用意して、非常にきめのこまかいエンベロープの形を設定できる仕組みになっている（図５）。

４つのオペレータは、それぞれ独立してエンベロープの形を決められるので、たとえば図６のようにすぐに途切れるノイズと、長く伸びる音を組み合わせて出すこともできるのだ。

❖「LFO」で音を音らしく

エンベロープが決まれば、音の性質はほとんどでき上がったようなもの。あとのパラメータは、どちらかというと最終的な味つけを施すためのものだ。そのなかで、いちばん大事なのは、「ＬＦＯ」という仕掛けだ。これは、人間の耳にもはっきりうねりがわかるような低い周波数の波のことを指す。



電気的に合成された音というのは、自然の音に比べると、とても単調だ。高さも音量も、気持ち悪いほど正確で一定だ。そこで、「正確すぎて不自然」なシンセの音に、微妙なふらつきを与えてもっともらしくしよう、と考え出されたのが「ＬＦＯ」。ゆったりした波を音程のほうに加えた場合は、音の高さがうねる「ビブラート」効果となり、音量のほうに加えた場合は、音の大きさがうねる「トレモロ」効果となる（図７）。

ＬＦＯ関連のパラメータはたくさんある。「ウェーブフォーム」は、波のかたちを決めるもの。「シンク」はＬＦＯの立ち上がりを、各音の立ち上がりに同期させるかどうかの指定。「スピード」は波の速さを決めるものだ。

そして、「ＰＭＳ」はＬＦＯを音程にかける度合、「ＡＭＳ」は音量にかける度合。「ＰＭＤ」と「ＡＭＤ」は、それぞれの微調整となっている。ＬＦＯは、こうした一般的な使い方のほかに、うんと遅く深くかけることで、流行のシンセドラムの「キューン」などと尻上がりになる音を作ったりするのにも利用できる。

❖より自然な音を

残り２つのパラメータのうち、「キーボードレイトスケーリング」は、やはり自然の楽器音に近づけるために用意されている。自然の楽器の音は、どの音程でも同じ音色やエンベロープとは限らず、高い音ほど速く消え去るという性質を持っている。そこで、これをまねるために、高い音ほどエンベロープの変化速度を速くする効果を持たせるのが、このパラメータ。

最後に残った「デチューン」は、オペレータ間の基準周波数を微妙にずらすものだ。これにより、１声でたくさんの楽器が鳴っているように聞かせる「コーラス」効果を得たり、わざと調律の狂ったピアノ（ホンキートンク・ピアノなどと呼ばれる）の音をまねたりすることができる。

❖データの実際例

以上の説明だけじゃ、よくわかんないと思うので、実際にさきほどの「ストリングス２」のデータについてみてみることにしよう。

まず、アルゴリズムは２番。弦楽器の音は、かなりキンキンした部分を含んでいるので、直列型の要素の強い、３段・出口１つのアルゴリズムを選んでいる。これだと、ソロ・バイオリンのイメージになる。



注目して欲しいのはエンベロープで、立ち上がりはＯＰ１とＯＰ３が鋭くなっているが、すぐにＯＰ４のエンベロープの内側にはいり、最終的な余韻はＯＰ４が一番長く残るように設定されている。つまり、弦の鳴りはじめの鋭く固い音が、時間の経過とともに丸くなっていくわけだ。

ＬＦＯは、ストリングスらしいビブラートをだすために、わりと浅く、おそめに音程のほうにかけられている。ＡＭＤ、ＡＭＳはいずれも０となっており、音量にはＬＦＯはかかっていないのがわかる。

こうしたパラメータの意味がつかめてきたら、自分で書き換えてみよう。たとえば、

```
DIM V%(4, 9)
CMD VOICE COPY 2,V%
```

などとしたのち、

```
V%(0,2) = 3
V%(0,7) = 10
```

などとやってみると、ＬＦＯの波の形や深さが変わったことに気付くだろう。こんなふうにして、いろんなパラメータの効果を試してみてほしい。

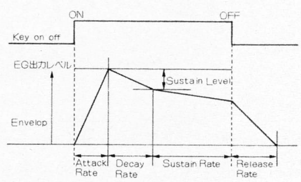
❖音色データのサンプル

最後に、88シリーズ用の音色データのサンプルをいくつか載せておこう。リスト２〜４は､いずれも走らせると、チャンネル１をオリジナルの音色で演奏してくれる。この音色は、次にプレイ命令で音色番号を指定するまでずっと有効だ。自分でもデータを書き換えて、いろいろな音色を出してみてほしい。

なお、今回は、ＭＳＸ用のリストは載せなかった。というのは、ＭＳＸ用のＦＭミュージックマクロには､「ＶＯＩＣＥ」や「ＶＯＩＣＥ　ＣＯＰＹ」にあたる命令がないからなのだ。けれども、ＭＳＸには「ＦＭ音色プログラム」という音色作成用のソフトがＲＯＭカートリッジとして別売されているので、これを使えば、もう少し楽に音作りができる。もちろん、作成した音色は、ＦＭミュージックマクロでロードして、演奏に使うことが可能だ。

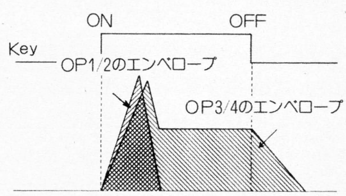
それじゃ、いろんな音色をたっぷり楽しんでくれ。来月まで、オ・ルボワール！

図5　ＦＭ音源チップのエンベロープ



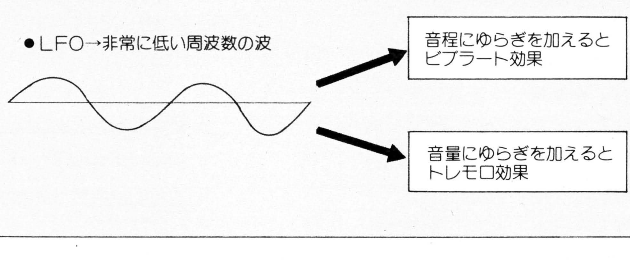
●５つのパラメータでエンベロープの形を設定する
アタックレイト：音が発生(キーオン)してから、出力が最大になるまでの速度
ディケイレイト：出力が最大になってから、サスティンレベルに下がるまでの速度
サスティンレイト：サスティンレベルから、出力がゼロに下がるまで の速度
リリースレイト：キーを離してから、出力がゼロになるまでの速度
サスティンレベル：ディケイからサスティンに移るときの中継点のレベル

図6　４つのエンベロープの重なりの例

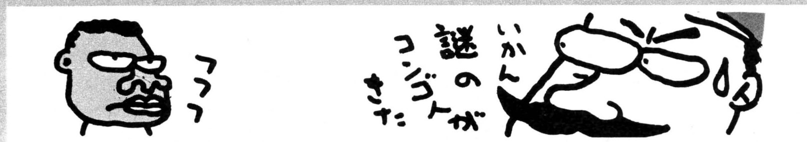


●OP1/2で作ったノイズは、すぐに途切れてあとにOP3/4 で作った音が長く残る

図7　ＬＦＯの効果



88用



リスト1




```
1000 '-------------------------
1010 '
1020 ' list voice palameters
1030 '      (for pc88)
1040 '
1050 '-------------------------
1060 '
1070 NEW CMD : CMD STOPM
1080 DIM V%(4,9)
1090 '
1100 PRINT : INPUT "voice number?",N
1110 CMD VOICE COPY N,V%
1120 '
1130 FOR I=0 TO 4
1140   FOR J=0 TO 9
1150     PRINT USING "######";V%(I,J);
1160   NEXT
1170 PRINT : NEXT
1180 GOTO 1100
```

リスト2




```
1000 '--------------------
1010 '  Setting FM-voice
1020 '     (for pc88)
1030 '--------------------
1040 '
1050 NEW CMD : CMD STOPM
1060 DIM V%(4,9)
1070 '
1080 FOR I=0 TO 4
1090   FOR J=0 TO 9
1100     READ V%(I,J)
1110   NEXT
1120 NEXT
1130 '
1140 CMD VOICE V%
1150 READ M$ : CMD PLAY M$
1160 '
1170 '===== data of birds ======
1180 DATA  4,15, 2, 1,  3600,127,124,6,0,0
1190 DATA 31,31, 0, 7, 0, 96,0, 1, 0,1
1200 DATA 19,31, 0,14, 0,127,0,15, 0,0
1210 DATA 31,31, 0,15, 0, 90,0, 1, 0,1
1220 DATA 31,31, 0,15, 0,127,0,14, 0,0
1230 '
1240 DATA T96O5V13L2ERERERE
```

リスト3

```
1000 '---------------------
1010 '   Setting FM-voice
1020 '      (for pc88)
1030 '---------------------
1040 '
1050 NEW CMD : CMD STOPM
1060 DIM V%(4,9)
1070 '
1080 FOR I=0 TO 4
1090   FOR J=0 TO 9
1100     READ V%(I,J)
1110   NEXT
1120 NEXT
1130 '
1140 CMD VOICE V%
1150 READ M$ : CMD PLAY M$
1160 '
1170 '===== data of pan flute =====
1180 DATA 60,15, 2, 1, 11000,  8,  4,1,0,0
1190 DATA 20,20, 0,15,10,100,0, 2, 0,1
1200 DATA 18, 5, 0,15,10,127,0, 1, 0,1
1210 DATA 20, 0, 0,14, 3, 96,0, 2, 0,1
1220 DATA 17, 5, 0,15,10,120,0, 1, 0,1
1230 '
1240 DATA T72O6V13L8<A>DD-DEFEFGA2.
```



リスト4

```
1000 '---------------------
1010 '   Setting FM-voice
1020 '      (for pc88)
1030 '---------------------
1040 '
1050 NEW CMD : CMD STOPM
1060 DIM V%(4,9)
1070 '
1080 FOR I=0 TO 4
1090   FOR J=0 TO 9
1100     READ V%(I,J)
1110   NEXT
1120 NEXT
1130 '
1140 CMD VOICE V%
1150 READ M$ : CMD PLAY M$
1160 '
1170 '===== data of gong ! =====
1180 DATA 44,15, 2, 1, 15000,  0,  3,0,0,0
1190 DATA 31, 4, 1, 1,13,108,0, 1,-3,0
1200 DATA 31, 7, 0, 3, 0,127,0, 0, 3,0
1210 DATA 31, 4, 4, 0,13,105,0, 1, 3,0
1220 DATA 31, 7, 0, 3, 0,127,0, 0, 0,0
1230 '
1240 DATA T96O5V15L1EEE
```



IDOL DATA BANK
アイドル・データバンク

お待たせ〜!! 今月は、妖精みたいな女の子のふたり組ポピンズの大特集だぞ。彼女たちのことなら、なんでもわかっちゃうパーフェクト事典! これを読んだら、キミはもうポピンズがやめられないから。

好きになってね。わたしたちのことを……♥



めっちゃくちゃカワユイ女の子のふたり組ポピンズ。彼女たちのここだけのヒ・ミ・ツや、ちょっぴりおちゃめな素顔をキミだけにプレゼントしちゃう!! お楽しみコーナーも充実。読みだしたらワクワクが止まらない…!?

●撮影／小林ばく

♥ポピンズって、こんな女の子たち！



ひみつ全開大図鑑





ひみつ1 とにかく、おしゃれ！

そーなんです。とにかく、ふたりはおしゃれが大好き！　なにしろフツウは、アイドルって、衣装を担当するスタイリストさんがついてるんだけど、ポピンズの場合はそれがナシ。ぜーんぶ自分たちで衣装をキメちゃうんだぞ。

「ふたりで、よーく相談して洋服を選んで着てるんですよ」（エミ＆エミコ）

う～ん、それにしてもセンスある～っ！

で、左右の全身の写真、とくに足もとに注目してほしい。オヤ!?　クツがヘン！　そうじゃないの。これ、ふたりが左右のクツをわざと取り替えてはいているので～す！　このへんのおしゃれセンス。キミ、ふたりの女の子らしさ、ビシバシ感じるでしょ。

そのほかにも気づかいがいっぱい。エミちゃん（右）はツメが自慢！　エミコちゃん（左）はバッグのウサちゃんがポイントねっ。





ひみつ3 おしゃべり＆笑うことが大好き！



のちほど登場するけど、ポピンズのインタビューって、めちゃくちゃ楽しい！ちょっぴり残る名古屋弁（ふたりは名古屋の出身なんだよ―）が、またカワイくって、ギャグもいっぱいで大笑いしちゃう。へへ、早くインタビューのページ見たいでしょ、でもダメ。順番に読むのだよ。

そしてそして、もうひとつのひみつは、彼女たちって、すごく笑うのが好きだってこと。とくにケラケラよく笑うのはエミコちゃん。ポピンズの周りはいつも明るいのだ。



ひみつ2 ファミコン・ゲームが大大だ～い好き！



そっ、これは先月号のドラゴンジムでポピンズの記事を読んでくれたキミなら、おなじみね。ポピンズがファミコンゲームが大大だ～い好きだってこと。ウ～ン、今夜も夜中までやりまくってんのかなあ……。そのうち、指にタコができちゃうよー！　ボク知らないからぁ。なんてね！

左の写真は、取材の当日、スタジオに編集部の機材を持ち込んで、ポピンズのふたりがどれくらいウマイか実験しちゃった！　とゆーもの。その結果は……!?　どのゲームもかなりの腕前でクリア。なんせ、スーパーマリオブラザーズなら8―3までいっちゃう腕だもん。尊敬しちゃうな。

⬆真剣そーなまなざしでよーいスタート！　よゆうの笑顔がカワユイね。ところが、ところが……。





⬆おーっとピンチ！キャーキャーおおさわぎの声がスゴイ。
➡惜しくも失敗で、またまた悲鳴。「ウワ～ン！」残念でした。

ふたりの顔って、よ〜く似てるね。でも、ふたりのことをよ〜く知れば、なるほどね！　とふたりの違いがパピプぺっとわかるぞ。

「こんな私たちですけど……、好きになってくれますか？」
ドジなエミ&寝言のエミコ

ひみつ４「ハトがコワい！」泣き虫&勝ち気&ドジッコのエミ



ハイ、このへんでもう、どっちがエミちゃんで、どっちがエミコちゃんか、わかるよーになってきたかな？

ではここで、エミちゃんの素顔を徹底紹介。さてさて、どんなひみつがあるんかいな。

「あのね、エミちゃんって鳥がダメなの。ハトでもスズメでも、見るのもダメ！　だから、公園で写真の撮影するときとか、私がバーッと走って鳥を追っぱらってから、『エミちゃん、もう平気だよ！』って言って安心させてあげているんですよ」



●これがウワサのハトだっ！

こう証言してくれたのはエミコちゃん。ひぇ〜、めずらしい性格なんだね、エミちゃん。

じゃ今度はエミちゃん自身からお話しして。

「私の性格って、ひと言で言うと“勝ち気”かな。でもね、すごく泣き虫なの。『ファミリー』って映画を見たときなんて、わぁんわぁん泣いちゃった。映画の予告編を見ただけでも私って泣いちゃうんですよねぇ（笑）」

「それにエミちゃんって、とってもドジなんですよー！」

おやおや、エミコちゃんの再登場ですねん。「１日に必ず１回はドジるんです。歩いていて、薬屋さんの看板を倒しちゃったりとか」

「もーお、それはエミコちゃんでしょ！（笑）」

↑バッグの中には、いつもキティちゃん人形が……。お守りなんだって。



ジョーダンじゃないよ！

ひみつ５ おとなしそーだけど負けず嫌い 金魚の夢を見て足をバタバタさせちゃうエミコ



ハ〜イ、今度はエミコちゃんの番だよ。覚悟はいいかな！　それじゃエミちゃん、ヨロシクどーぞ。

「ヘッヘッヘ！　えーとね、エミコちゃんって寝言を言うんですよ。夜、シーンとしてるときに大きい声で言うから驚いちゃうの（笑）。それでね、おとなしく寝ているなあって思って安心していると今度は、急に足をバタバタさせて、口をパクパクさせてるの。私、ビックリしちゃってエミコちゃんに、『どうしたの？』って聞いたら、寝ボケ声で『エ〜、いま金魚の夢を見てたの』だって。おかしくって（笑）」

ワ〜イ、おもしろいこと聞いちゃった！　ねえねえエミコちゃん、今度は自己紹介でカッコイイこと言ってみてよ。

「カッコイイことなんてないですけど、あのね、私もエミちゃんと同じで、こう見えても負けん気が強い性格なんですよ。

だから、私たちってケンカできないの。おたがいに多少のことはガマンすることにしてるんです。でも、ふだんはそんなことぜんぜんないよね、エミちゃん！」

「ウン！　いやなことがあったらぜんぶマネージャーさんに当たり散らしてるもんね！（笑）」

アホちゃいまんねんパーでんねん！



合言葉はパピプぺ・ポピンズ。
SINGING DOLL
Popins



ポピンズお仕事BOOK

♥いよいよ動きだしたポピンズを徹底追跡！

毎日、夜遅くまでガンバのポピンズを追って、取材班が密着！ 取材後の感想は、〝ポピンズって、よう働くなあ〟。お疲れさまです!!

RADIO ポピンズのおしゃべりがバッチリ！「ぱぴぷぺポピンズ」は楽しいよーっ



ラジオ番組に出演するのは、もっちろん初めてのポピンズが、な〜んとＤＪをやっちゃったい!! 初めての収録日におじゃました取材班は、いろいろ観察してきたぞー。では、はじまり〜！

「おはようございま〜す！」とスタジオ入りしたふたりは、スタッフから渡された台本をジーッと読みながら、まずは番組前の打ち合わせ。そのとき、



⬅ディレクターの菊池さんと打ち合わせ。エミコちゃんたら「舌がもつれて言語障害になりそー」だって。

「へんなこと言っちゃったら、カットしてくれるんでしょう？」

なーんて、ホントに心配顔でスタッフに聞いてたのはエミコちゃん。エミちゃんも、「ふたりのおしゃべり、敬語でなくてもいいんでしょう？」だって。ああ、ういういしいなあ！　で、いよいよ本番がスタート。3,2,1, キュー！

「こんばんは、エミコです。胸のドキドキが聞こえちゃうかな」

「こんばんは、エミです。……えっと」

わあ、早くもＮＧ！

「めちゃくちゃ、サーッとなっちゃったあ！」とはエミちゃん。サーッとなるってのは、ポピンズ言葉で鳥肌が立つくらい緊張しちゃったってことだって。う〜ん苦戦してるなあ。でも、その後は意外と(!?)バッチシ。楽しんでおったぞ。



⬅エミちゃんが口にしてるのは、カズーっていう鳴らすとブーブーいう笛。

あっ、そうだ、この番組、ニッポン放送で毎週土曜日夜９時から放送であります。ヨロシク!!



➡最初は大緊張だったけど、ヘンテコリンな笛を小道具で使いだしてからは急にリラックス!? 「この笛、欲し〜い！」と言ってエミちゃん。笑いの連続ざんした。

撮影／福家久仁子

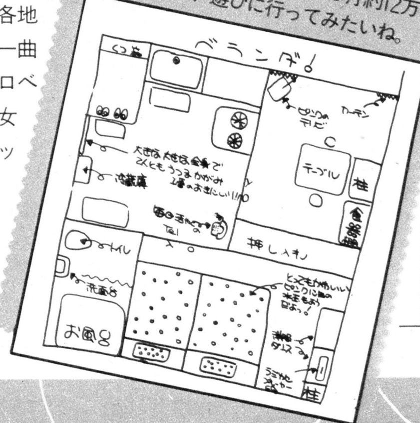
STAGE 熱気ムンムン！ 気分はサイコーッ



キミはもう見たかな？　ポピンズのステージは楽しさいっぱい！　４月６日からスタートした〝ポピンズふれあいパーティー'86〟は、全国各地で大大もりあがり大会。デビュー曲「妖精ポピンズ」やＢ面「ストロベリープリンス」はもちろん、彼女たちの大好きな少女隊の歌やポップスまで歌ってくれて、ゴッキゲン！　今後はもっと本格的なコンサートをやる予定だ。早くその日が来ないかなぁ！

ポピンズ豆知識 私たちの部屋を教えちゃいます

去年の12月に上京してから住んでるポピンズのお城は、ルーム・カラーをピンクと白で統一！　とってもも乙女っぽいのだ。ちなみに、お家賃は月約12万円！　一度、遊びに行ってみたいね。





PART3

♥おまたせ！　ナマの声をバッチシ届けるぜ

じっくりハチャメチャインタビュー

さ、いよいよこの特集のハイライト、ロング・インタビューのはじまりだよん。用のある人もない人も、とにかく読まなきゃ損！ じっくり、お話しめしあがれ♡

どっちかが当番サボると、ふたりで何もしないの(笑)



共同生活は手ぬきも必要なんですよ

──４月21日にデビューして数日、お仕事は順調ね。ところで、お休みの日なんて何してるの？

エミコ「原宿でショッピングしたりすることが多いですね。だって、出身地の名古屋には、ああいうところなかったんだもん(笑)」

エミ「たまには遊園地に行きたいな。私もエミコちゃんも、ジェット・コースターが大好きなの。西武遊園地に全長１kmもあって、スピードが時速80キロも出るすごいのができたんですよ。絶対、乗ってみたいな！」

──わっ、コワそー！ ボクは絶対に乗りたくないよー。ところで名古屋から東京に来て驚いたことって何？

エミコ「東京の美容院の値段が高くてビックリしちゃった。6,000円くらいするでしょ？　でも名古屋じゃシャンプーとカットで2,000円くらいなんですよ」

──そりゃ安すぎるよ。子ども料金じゃないの？

エミ「ううん(笑)。ホントーなの」

──ねえ、ふたりは今、共同生活でしょ。料理とか洗たくもするの？

エミコ「もちろん！　女の子だもん」

エミ「洗たくとおフロそうじ、部屋そうじとお料理係に分けて、マジメに１日交代でやってるんですよ」

──サボるのはどっちが多いの？

エミ「エヘヘ、じつは、どっちかがサボると、ふたりで何もしないの(笑)」



早く結婚したいから高望みしないの

──秘密で聞きたいんだけど、毎月のおこずかいってどれくらいなの？

エミコ「けっこう使いますよ。え〜と、３万円ぐらいかなあ。服と化粧品と、あと残りはぜ〜んぶお菓子に使っちゃう！(笑)」

──じゃあ、このへんで、ちょっとドッキリ質問をしてみようかな。好きな人いる？

エミ&エミコ「いませ〜ん！」

──エッ！　なんでいないの？

エミ「だって理想のタイプの人、なかなかいないんだもん」

エミコ「エミちゃんのタイプは、おしゃれで、色が黒くて、笑顔がカワイくて、やせている人だよね」

──注文が多いんだなあ(笑)。

エミ「でも、これは理想なの。シブがき隊のフッくんみたいな人なら別にいいんですよ」

エミコ「あっ、エミちゃんったら、また注文出してるぅ(笑)」

──(笑)じゃ、今度はエミコちゃんのタイプを教えてよ。

エミ「エミコちゃんはね、やっぱりおしゃれな人で、それから独占欲の強くない人だよね」

エミコ「そう、私はそれだけ。だって早く結婚したいもん」



合言葉はパピプペ・ポピンズ。

SINGING DOLL Popins



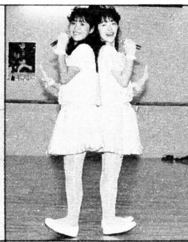
♥ポピンズといっしょに遊んじゃお！

お楽しみ ワイワイ コーナー

PART5

初公開 みんなで覚えよう！「妖精ポピンズ」振りまね教室


①金色の粉を、ピンクの魔法のつえで


②空にふりまいて、会いに来たのよ

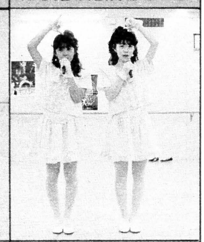

③ピピパピポ、それが合言葉


④こわれたシャボン玉から虹の階段をそっと


⑤夢の中であなたと恋をしてた白い


⑥羽根の女の子です


⑦口づけ、覚えてますか？


⑧ピピパピポ、夏が来て会えるかな


⑨パイナップルの風が街角を染めるころ


⑩会いたいな、もう一度


⑪夏の日が近づくと恋したくなるのは


⑫ピピパピポ～妖精のポピンズ

どっちがどっち!? ポピンズ バラバラ事件

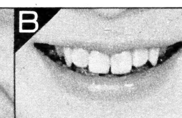

EMI


EMIKO

♡アヘッ？　どれがエミちゃんで、どれがエミコちゃんでしょう……？

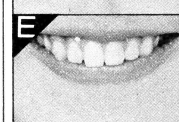
※わかった？　正解は、エミちゃんのものが、A、E、F、H。エミコちゃんのが B、C、D、G。わからなかった人は、もう一度トライ！


A


B


C


D


E


F


G


H



自筆メッセージ

ポピンズから 合計20名 プレゼント



色紙10名


ポスター3名



バッヂ7名

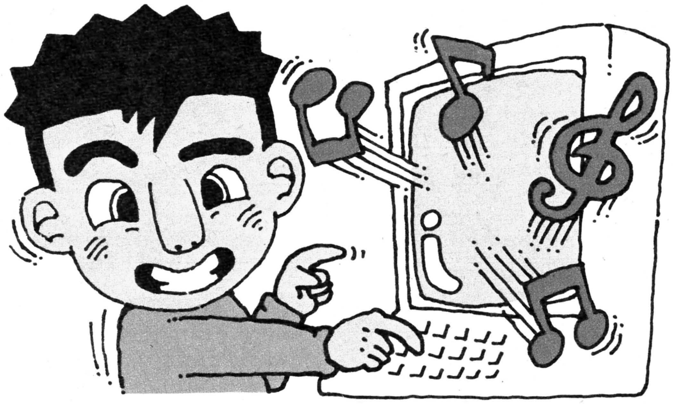
★ウ～ン、いいなあ、欲しいなあ！　って思ったキミ。欲しいモノをひとつ選んで、158ページの応募方法を見て送ろう！　この特集に対する感想、希望も書いてネッ!!

♥さて、次回は初夏にふさわしい、さわやかアイドル、オレたちの松本典子ちゃんの登場！　わー楽しみーっ！

●ポピンズ・データ

	EMIKO	EMI
本名	芳賀絵己子	金子恵実
ニックネーム	エミコちゃん	エミちゃん
生年月日	昭和45年10月14日	昭和45年12月26日
星座	てんびん座	やぎ座
血液型	O型	A型
出身地	愛知県名古屋市	愛知県名古屋市
サイズ	身長153cm、体重39.5kg、バスト75cm ウエスト58cm、ヒップ81cm	身長153cm、体重39kg、バスト75cm、ウエスト58cm、ヒップ81cm
出身校	名古屋市立豊国中学校	名古屋市立豊国中学校
趣味	ファミコン・ゲーム、音楽鑑賞、ショッピング	エミちゃんと同じです
特技	少女隊のレイコさんのものまね	テニス。中1のとき部活に入っていたんです
家族構成	父、母、妹	父、母、兄
デビューはいつ？	昭和61年4月21日	
ディスコ・グラフィ	「妖精ポピンズ」	
TVドラマ出演歴	なし	
CM出演歴	グリコ「ピザ・プリッツ」	
どんな性格？	負けん気が強い性格です	気がキツくて、ドジ（1日に1つ必ずやる）で、泣き虫なの
自分の体で好きな所	ちっちゃい八重歯	右手の小指の爪。でも今は、折れちゃったから薬指の爪です
自分の体で嫌いな所	全体的なスタイル	特にないです
好きなファッション	トータル的にキマっていれば、どんなファッションでも好き♥	
好きなスポーツ	ヘタだけど、ボウリング	球技だったら全部好き。とくにテニスは得意です
好きな動物	フェネックが大好き！	私も同じ。あと、ヒョウやライオン、ジャガーも好き！
嫌いな動物	ヘビ、ゴキブリ、毛虫	ハト、ニワトリ、スズメ……鳥はぜ～んぶダメ!!
好きな音楽	歌謡曲	歌謡曲
好きなアーティスト	チェッカーズ	別にきまってないです
嫌いなアーティスト	いな～い！	いません！
好きな食べもの	フルーツ。とくにオレンジとパイナップル	フルーツとお菓子（とくに「カプリコ」が好きなの）
好きな色	ぜんぶ好き！	自分に合う色ならどんな色でも好き！黒、白、ピンクはとくに
好きな絵	写真みたいな感じのアンティックな絵	色鉛筆やクレヨンで、ちっちゃい子が描いたような絵
好きな場所	名古屋、遊園地	名古屋
尊敬する人	両親です	両親
理想の男のコ	全体的におしゃれで、独占欲の強くない人	おしゃれで、色が黒くて、笑顔がカワイくて、やせている人
嫌いな男のコ	不潔で、話があんまり通じない人	不潔で、自分でカッコイイって思いこんでいる人
よく見るTV	ベストテン番組	歌番組
好きな映画	「ファミリー」	エミちゃんと同じです
旅行したい国	オランダ。水車があって、チューリップがあって、そこで民族衣装を着て記念撮影したい	オランダも行きたいし、ニューヨークやロンドン、パリ、中国にも行ってみたいな！
占いを信じるか？	いいことだけ信じてますね(笑)	ウン。雑誌とかで、よく見てます
初恋はいつ？	小4のとき。1学年上の、すごく人気のある先輩に	小5のとき
いちばん大切にしているもの	フルート（小学校のとき吹奏楽部で使ったもの）と黒うさぎのぬいぐるみが宝物です	私も同じくフルート。あとは、この前送られてきた、転校した名古屋の学校のクラスの人たちからもらった、よせ書きです
愛読書	いろんな雑誌をドサッと買ってきて、いっぱい読んでます	「別冊マーガレット」は、毎月必ず読んでます。ほかにも、いっぱい読んでますよ
ライバルはだれ？	べつに考えていませんねー	ウーン、とくにいないけど、もうひとりの自分かな？
弾ける楽器	ピアノ（小学生のとき習っていた）とフルート	ピアノとフルートとピッコロ
欲しいもの	恋人が欲し～い！(笑)	"ポーヤハント"のポスターの男の子!!
キスの経験	ないで～す	ないな～い！
チカンにあったことある？	ありませんよー	ないですよ～！
結婚は何歳のときにしたい？	24歳までに、なるべく早く！　だって、若いお母さんでないと、子どもがかわいそうだもん	23歳くらいにはしたいな！
コンピュータをどう思う？	好き！	自分からやろうとは思わないけど、でも人がやっているとおもしろそうで自分もやっちゃうの(笑)

アイドルデータバンクにメロディがはいるのだ!!



さて、好評のアイドル・データバンクも今号で6回。みなさんのパソコンにも、たくさんのデータがたまったことだと思います。
　そこで、今月はデータバンクのプログラムを少し拡張して、データ検索中に、アイドルの持ち歌のメロディが流れるようにしてみました。誌面の都合から、今月掲載するのはPC－8801mkⅡSR／TR／MR／FRのディスク版だけですが、他機種用のプログラムもおいおい紹介するつもりです。ぜひ試してみてください。
　なお、プログラムの拡張にあたっては、本誌「パソコン・ミュージックゼミナール」の講師・広野幸治氏の協力をいただきました。

●プログラムの入力方法

まず、これまで使っていた「アイドル・データバンク」のプログラムのうち、リスト１に掲載した部分（全部で９行）を、指示どおりに訂正してください。なおしおわったら、

SAVE "IDOLDB",A

などと、アスキー形式でセーブしておきます。
　つぎに、いったん「ＮＥＷ」をかけてから、リスト２にのせた4900行―5540行を正しく打ちこみます。
おわったら、

MERGE "IDOLDB"

として、さきほど訂正したプログラムと合体させます。
　これで拡張作業は完了です。あらたに

SAVE "IDOLDB2"

など、てきとうな名前をつけて、全体をセーブしてください。

リスト１
これまでのプログラムの修正行

```
1080 MNN=30:MDD=20
        ↓
1080 MNN=30:MDD=20:MMM=20

1100 DIM S(5), O(5), U(5), D(28)
        ↓
1100 DIM S(5), O(5), U(5), D(28), MSC$(MMM)

1540 IF MS$="END" THEN RETURN
        ↓
1540 IF MS$="END" THEN GOSUB 5000:RETURN

2480 PRINT L3$;
        ↓
2480 PRINT L3$;:GOSUB 5300

2510 RETURN
        ↓
2510 CMD STOPM:RETURN

4240 PRINT
        ↓
4240 PRINT "4. ミュージック データ":PRINT

4250 INPUT "バンゴウ ヲ ニュウリョクシテクダサイ (1-3)"; D$
        ↓
4250 INPUT "バンゴウ ヲ ニュウリョクシテクダサイ (1-4)"; D$

4270 IF D<1 OR D>3 THEN 4250
        ↓
4270 IF D<1 OR D>4 THEN 4250

4280 A=1
        ↓
4280 A=1:IF D=4 THEN GOSUB 5000:RETURN
```

●プログラムの使い方

1.データノロード
2.データノセーブ

これまでと同じように、PC－8801ディスク版については、ロードとセーブは自動的に行われます。ミュージックデータについても、ロード／セーブは自動化されていますので、プログラム作動中は、ディスクを入れっぱなしにして、ふたをしめておいてください。

なお、ミュージックデータは、

MASTER．MSC

という名前のファイルに保存されます。

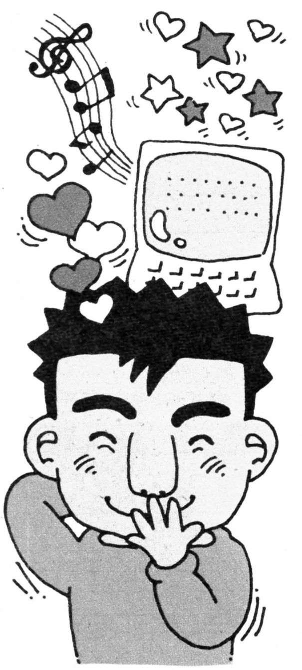
3.シンキデータノニュウリョク

「ゲイメイ」以下の質問にすべて答えおわると、

ミュージックデータヲニュウリョクシマスカ（Y／N）？

リスト2

新しく拡張する部分



```
4900 NEW CMD : CMD STOPM : CMD BGM 0
4910 SCREEN 0,3 : WIDTH 40,25 : CONSOLE 0,25,0,1
4920 C2=2 : C5=5 : C7=7
4930 FR=FRE(0)
4940 RETURN
5000 REM ********************
5010 REM **  ﾐｭｰｼﾞｯｸ ﾙｰﾁﾝ   **
5020 REM ********************
5030 REM
5040 REM <ﾐｭｰｼﾞｯｸ ﾃﾞｰﾀ ｲﾝﾌﾟｯﾄ>
5050 REM
5060 CLS : COLOR C5
5070 PRINT "ﾐｭｰｼﾞｯｸ ﾃﾞｰﾀｦ ｲﾝﾌﾟｯﾄ ｼﾏｽｶ (Y/N)";
5080 INPUT MA$ : IF INSTR("yYﾝ",MA$)=0 THEN RETURN
5090 FOR MI=1 TO MMM
5100   CLS : PRINT USING "ﾀﾞｲ ## ｷﾞｮｳﾒﾉ ﾃﾞｰﾀｦ ｲﾚﾃｸﾀﾞｻｲ";MI
5110   PRINT "(ｵﾜﾙﾄｷﾊ $ ｦ ﾆｭｳﾘｮｸｽﾙ)->"
5120   PRINT MSC$(MI) : COLOR C7 : LINE INPUT MSC$(MI)
5130   COLOR C5 : IF MSC$(MI)="$" THEN 5210
5140   PRINT "ｲﾏﾉ ﾃﾞｰﾀｦ ﾃｽﾄﾌﾟﾚｲ ｼﾏｽ..."
5150   ON ERROR GOTO 5280
5160.  CMD PLAY MSC$(MI)
5170   ON ERROR GOTO 0
5180   PRINT "ｺﾚﾃﾞ ｲｲﾃﾞｽｶ (Y/N)";
5190   INPUT MA$ : IF INSTR("yYﾝ",MA$)=0 THEN 5100
5200 NEXT MI
5210 PRINT "ﾆｭｳﾘｮｸｦ ｼｭｳﾘｮｳ ｼﾏｽ"
5220 OPEN "MASTER.MSC" AS #2
5230 FIELD #2,255 AS MD$
5240 FOR MI=1 TO MMM
5250   LSET MD$=MSC$(MI) : PUT #2,MMM*(NO-1)+MI
5260 NEXT MI
5270 CLOSE #2 : RETURN
5280 COLOR C7 : PRINT "ﾃﾞｰﾀｶﾞ ﾏﾁｶﾞｯﾃ ｲﾏｽ..."
5290 FOR MW=1 TO 2000 : NEXT : COLOR C5 : RESUME 5100
5300 REM
5310 REM  ﾃﾞｰﾀｦ ｴﾝｿｳ ｽﾙ
5320 REM
5330 PRINT "ﾐｭｰｼﾞｯｸﾃﾞｰﾀｦ ｻｶﾞｼﾃｲﾏｽ...."
5340 OPEN "MASTER.MSC" AS #2
5350 FIELD #2,255 AS MD$
5360 ON ERROR GOTO 5510
5370 FOR MI=1 TO MMM
5380  GET #2,20*(NO-1)+MI
5390  MSC$(MI)=MD$
5400  MSC$(MI)=LEFT$(MSC$(MI),INSTR(MSC$(MI)," ")-1)
5410 NEXT MI
5420 CLOSE #2
5430 PRINT "ｴﾝｿｳ ｼﾏｽｶ (Y/N)"; : INPUT MA$
5440 IF INSTR("yYﾝ",MA$)=0 THEN RETURN
5450 CMD BGM 1
5460 FOR MI=1 TO MMM
5470   IF MSC$(MI)="$" THEN RETURN
5480   CMD PLAY MSC$(MI)
5490 NEXT MI
5500 RETURN
5510 PRINT "ﾐｭｰｼﾞｯｸ ﾃﾞｰﾀﾊ ｱﾘﾏｾﾝ...."
5520 FOR MI=1 TO 2000 : NEXT MI : CLS : RESUME 5530
5530 CLOSE #2 : ON ERROR GOTO 0
5540 RETURN
```

と聞いてきます。ここで「Y」を入れると、音楽データの入力モードにはいります。

1行目から順に、マクロコマンドによるメロディのデータを入力していってください。リターンキーを押すと、その場でいまの1行をテストプレイします。演奏を耳で確かめてみて、そのままでよかったら、

コレデイイデスカ（Y／N）？

の質問に「Y」を入れてください。つぎの行の入力に進みます。「N」を入れると、もういちど同じ行の入力をやりなおせます。入力を終了するときは、「$」マークのみを入れます。

もし、マクロデータが文法的にまちがっていた場合は、自動的に同じ行の再入力にもどります。また、各行の入力中、リターンキーを押す前ならば、バックスペースキーで消して書き直すことができます。

なお、入力できるマクロデータは、1声分のみで、「$」マークの最終行も含めて最大20行まで入力できますが、データの量が増えてくるとメモリが足りなくなることがあるので、フリーエリアの表示にはつねに注意していてください。また、メモリの関係上、マクロデータにはスペースを入れないで、ベタ打ちしてください。スペースをはさんだ場合、それより後ろのマクロデータは演奏されません。

リスト3に、今月のアイドル「ポピンズ」の新曲「妖精ポピンズ」のデータを載せておきました。アイドルデータといっしょに、さっそく入力してみてください。

4.データノコウシン

これまでのアイドルのデータにも、音楽をつけ加えられるように、更新モードを設けました。「データノコウシン」を選ぶとでてくるメニューに、あらたに

4.ミュージックデータ

を加えてあります。データの入力方法は、新規の場合とまったく同じですので、アイドルの持ち歌データを入れてください。なお、このモードは新曲が出たときに古い曲とさしかえるためにも利用できます。いつでも自由に使ってください。

5.メイボニヨルデータノケンサク
6.トクチョウニヨルデータノケンサク

検索を行って、つぎつぎとデータを表示させていくと、最後の画面がでたところで

ミュージックデータヲサガシテイマス

という表示がでます。音楽データが保存されている場合は、

エンソウシマスカ（Y／N）？

と聞いてきます。「Y」を入れると曲が始まります。音楽データが見つからないときは、

ミュージックデータハアリマセン

と答えてきます。

演奏がおわって、検索メニューにもどるには、なにかキーを押してください。

以上で説明はおわり。音がついていっそう楽しくなったアイドル・データバンク、もっともっと活用してネ！

リスト3

「妖精ポピンズ」メロディデータ

作曲　井上大輔
編曲　清水信之
唄　ポピンズ

```
T128V1006L8@27RAAA
F4C4DE4F4FEDC2FFEFGE4C&C2
RAAAF4C4DE4F4FEFR2GAGF&F2EFGE
RAAAF4C4DE4F4FEDC2FFEFGE4C&C2
RAAAF4C4DE4F4FEFR2GAGF&F2RFFF
DC4<B-4>C4D4FD4RDDFDC4C&C2<AB-4>C4FFF
DC4<B-4>C4D4FD2.GGF+G&G2GGF+G4AGC&C1&C2EFGE
R4AAA4AAB-AGFG2.AAA4AAB-AGFEFGE
R4AAA4AAB-AGFEFGEF1&F2EFGE
R4AAA4AAB-AGFG2.AAA4AAB-AGFEFGE
R4AAA4AAB-AGFEFGEF1&F2
$
```



ひろばのコーナー

HIROBA

NO CORNER



ひろコ発元気行、ただいま発進！

もうすぐはじけそう。

- ■リーダーズ・トーク&グラフィックゲリラ
- ■ひろコのセッション・トーク
- ■マークのおののき探険隊
- ■パズルクイズ
- ■エキサイティング・ライブラリー
- ■先月の懺悔
- ■コンプティーク・ビルボード
- ■インフォメーション
- ■ザ・プレゼント

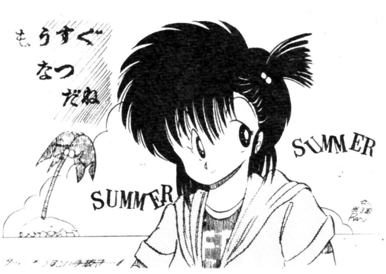
READERS TALK & GRAPHIC GUERRILLA



今月は過激に2ページ分を占領しちゃいました。それもこれも、みんながたくさんハガキを送ってくれたから。ひろコのエネルギー源はハガキですッ、みんなヨロシクね。

エチケットは守りなさい!

え〜、5月号の"譲ってほしい"にのせてもらった者です。おかげさまで100通ぐら



◀愛知県 一条★乱クン ちょっと気が早いんじゃない!?

いきました。だけど、W〒じゃないのが20通ぐらいあって、とても返事できませんでした。これからハガキを出そうという人は、ちゃんとエチケットを守ってもらいたい!

東京都 島田和幸

※和幸クンの言うとおり。ルールやエチケットはちゃんと守ろうネ。（ひろコ）
※しめきりも守りましょう。（ツノダ）

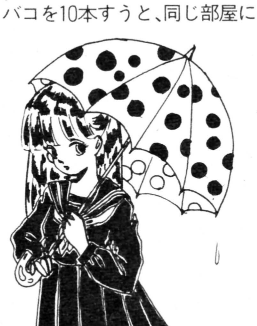
僕の兄は賢い!?

兄に「タバコを10本すうと、同じ部屋にいた他の人は1本すったと同じことになる」と言ったら、「じゃあ、おならを10発すると、同じ部屋にいた人も1発したことになるぞ」と言われた。なかなか機転のきく兄だと感心した。

長野県 金丸雄次

※雄次クンって素直なんだネ。ひろコならそんなお兄さん、ドブにすてちゃうよ!?

（ひろコ）



◀東京都 関谷俊和クン 誰だ? この絵を定期入れに入れたのは!

助けてくれ〜!

先日、夜中の1時ごろ友人に借りた『スターラスター』をやっていたら、大ピンチになったので思わず"助けてくれ〜"をやってしまった。すると、ドカドカドカと足音がして、父が「どうしたー」と言って血相変えて起きてきた。ぼくは「ゲームだよ」と説明したが、おもいっきりおこられ大げんかをしてしまった。同じようなことをした人もけっこう多いのでは?



▲石川県 ぽびっと・ひゅうい アドリン王女って、ホントにかーいいッ!

千葉県 池谷研 17歳

※いた、いた。同じようなハガキがたくさんきてましたよ。大声で思いだしたけど、『ゼルダの伝説』のポルスボイスってヤなやつだネ。ひろコもずいぶん大声を出してみんなにバカにされてしまったのです。

（ひろコ）



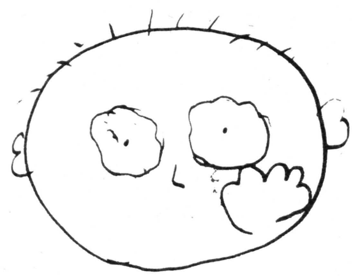
▲静岡県 浦田裕史クン キミはなかなかスルドイ。よーし、じゃあ今度、ゲームに登場する女の子のベスト10ってのをやってみよう。ハガキにキミの好きな女の子の名前を書いて、ひろコあてに送ってネ。

ナイコンが何だ

私はなんとFCを持っていない。だから私はコンプティークの情報部員になれない。なんとかして別のものの会員を作ってくれ。でも、私はFCを持ってないのに、この雑誌を買っている。へんなの。だからFCを持っていない人たちになにか名前をつけてあげて（たとえば、昔パソコンがはやったころ、パソコンが欲しいのだけれど持っていない人をナイコンと呼んだように）へんてこな集団を作って、不気味な活動をしてみたい。そいでもって、ひくつな集団どうしでいじいじと会報をつくって、運よくワールド9を発見した木村クンなんかに見せてあげたい。どーだ、すげー企画だろ。もし、そんな会員を募集するのなら名誉会員にしてほしい。

東京都 永田卓

※不気味な活動っていったい何なんだろ?でも、卓クン、コンプティークの情報部員はFCだけじゃないんだよ。パソコン、アーケード、SEGA、何でもいいんだ。が



◀香川県　とうめい人間
センスいいっ!

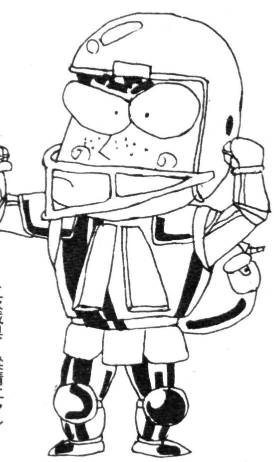
んばって情報部員になって、不気味な活動をしてみてちょーだい。　　　（ひろコ）

バガシンッ?

今、うちのクラスではやっている遊びは“バガシン”といって、もりあいしんという友達の近くにいき、タックルしながら、バガシンッとさけぶことです。すると、しんはなにかを求める目つきをします。かわいいっ!! のせてくれたら校庭でブレイクダンスやりますよ。

青森県　佐々木進一　13歳

※もしかして、それってイジメじゃないの。だめだよ、友だちと仲良くしなきゃ。バツ



▶茨城県　梁清二クン
マル勝グーニーズだッ!

として約束通り校庭でブレイクダンスを踊っちゃいなさい。　　　（ひろコ）

常識がないッ!

『週刊長野』という本の中の“ゆずります”というコーナーで「スパルタンXを5000円で」というK・Yに頭がきた。

長野県　青木哲也　14歳

※はっきりいって、ひろコも頭にきました。でも、コンプティークの読者の中にも、わりと常識はずれの人が多いんですよネ。気持ちはわかるけど、「ファミコンと88を交換して」なんてムシが良さすぎます。（ひろコ）

マリオのそっくりさん発見

発見しました。マリオにそっくりな人を。ぼくの家の近くにあるクリーニング屋のおじさんは、はっきりいってマリオに似ています。最近『スーパーマリオ』をやっていると、そのおじさんの顔を思いだしてしまってこまっています。もしかして、クリーニング屋のおばさんはピーチ姫に似てるのかな？

新潟県　松本久　16歳

※よーしっ、久くん。さっそく写真を撮って送ってちょうだい。今度、ゲームのキャラのそっくりショーを誌上でやっちゃうからネ。みんな、ヨロシク!　　　（ひろコ）



◀東京都　大出晃クン　ひろコは
もうちょっと頭が小さいよ。

教えてちょ!

編集部のみなさん、ひろコさん、こんにちは! 初めてハガキを送ります。とつぜんですが、タイトーの『ジャイロダイン』のテレビCMに出ている女の子の名前と年齢をおしえてください。おねがいします。みなさんの他にたよれる人はいません。どーかよろしく。

神奈川県　ジャイロダイン命　15歳

※さっそく調査しました。ひろコの調べによると、その子の名前は、鈴木まどかちゃん。ただ今、花の9歳。身長は139cm、体重とスリーサイズは秘密。好きなタレントはシブがき隊。ステーキとくだものが好きで、好きな色はブルーとピンク。ジャイロダイン命クン、このぐらいでいい？（ひろコ）



◀東京都　原冬樹クン
ウェーッ、気色わる!

▼静岡県 がんばれFM!
突然登場の手のリサトウ! カワイイっ!!



隠れサトウ発見!

やったゼ! 4月8日の午前10時32分、116ページに隠れサトウを発見した。買ったその日に見つけてハガキを出したんだけど、サインはもらえるでしょうか？ たぶん消印が9日になっていると思うけど……。なにしろこっちはいなかだから、1日に1回しかハガキの回収にこないんです。その点をあまくみてください。

静岡県　小泉直巳　14歳

※発売日直後に編集部に届くハガキは、ほとんど“隠れサトウ発見!”という力のこ



◀神奈川県　遠出素樹クン
ガノンのブターっ!

もったものばかり。中には、「隠れサトウ発見係」なんて、勝手に係を作っちゃった人もいたネ。え〜い、この際だ、「隠れサトウ発見係」を新設しちゃおっと。さて、プレゼントのサイン付生写真の当選者は、ジャーン、厳選なる抽選の結果、“何しろいなか”静岡県の小泉直巳クン、愛知県の鈴木芳幸クン、千葉県の石毛剛クン、大阪府の山本照雄クン、岩手県の後藤善彦クンの5名に決定! 今月は、“隠れサトウの手形”をプレゼントしちゃおうと思っているんだけど、編集長いかがでしょう？　　　（ひろコ）

※ ちなみに上のイラストのひろコの手にのっているのは隠れサトウではなく、手のリサトウです。あしからず。（隠れサトウ）

ひろコの セッション・トーク!!

今月のセッション・トークは、どうやってファミコンを買ってもらったか？　がテーマ。これは、読者の血と汗と涙の記録である……。

ナイコン・ボーイもファミコン仲間!?

へっへーい！　最近めっきりひょうきんになったと評判のひろコです。毎日、元気にファミこってる!?（今、編集部ではこれが大はやり。"へーイ、ファミこってる？""ＯＫ！　マル勝ね"が合言葉だ）　セッション・トークもたくさんおたよりが来るようになって、ひろコは非常にうれしい。マジなのあり、脳天気なのあり、深刻なのあり、パッパラパーありで、非常に好ましい傾向だ。その号のテーマに合わせてどんどん紹介していくのでこれからもたのむぜ！（アレ？男言葉になったりして）

さて今回は「どうやって親にファミコンを買ってもらったのか？」を話題にしよう。「友達のでやることに決めてる」（千葉県・上鵜瀬英昭クン）みたいに、ちゃかりライフもいいけど、ナイコンで悩んでいるキミには、役にたつかもしれない情報だ。

まず山形県の千葉清隆クン（高１）は、「先に自分のお金で『ナッツ＆ミルク』を買って、『本体がないとできないよ〜〜』と泣きわめいたら、買ってくれた」んだって。なるほど。これをファミコン購入法分類で"頭脳的ゴネ得派"というのだ。なかなか（ズル？）賢いやり方だけど、成功率は高そうな気がする。しかも失敗しても友達のでやればいいし、貸し借りできるという利点もある。

北海道の"わがままなぼく"クンは「日頃は、親なんかあてにするもんか！　なんてつっぱってたけど、誕生日にせがんだら、すんなり買ってくれた」。これはわりに"正統派"といえるね。子を思う親のやさしさである。ちなみに彼は、ファミコンのおかげでずいぶん友達を増やしたって。

愛知県の"花屋のまさ"クンは、わざわざクラスのみんなにアンケートをとって、その結果を報告してくれた。それによると圧倒的に多いのが「みんなも持ってるんだからボクも買ってよー」と説得した"他人追従派"。その次は、「とにかくゴマをすること。親の気げんを見はからうことが第一。テストでいい点とったときに、『ファミコン買ってもこんなの当り前。もし買ってくれたら、もっと成績上げてみせるよ』とゴマスリの極致をやる」という"ゴマスリ派"。なるほど。みんなよく考えはりますなー。

埼玉県の佐藤学クンの報告はスゴイぞ。



先月の懺悔!!

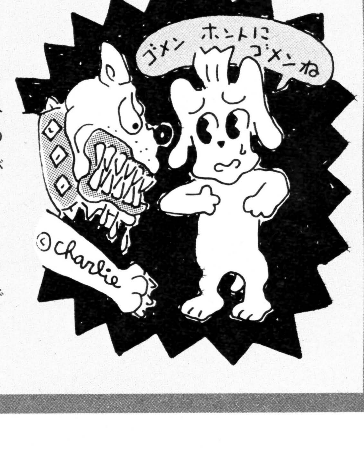
ワーイ！　はっきり言って今月は懺悔が少い。うれしいよ〜っ!!

でも、しかし、とはいうものの、やっぱりある事はあるんだよね。なんて事でしょ。

それじゃあ、まず第１弾。How To Winの『マイティ・ボンジャック』。P26の「ジャックをパワーアップさせよう！」で"ノーマル状態"のジャックの写真と"パワーアップ２"のジャックの写真が入れ替わっていました。

次、やはりHow To Winの『影の伝説』。P41で「抜忍の道」の２枚の写真の説明が入れ替わっています。正確には、上の写真の説明が"アララ？〜"で、下の写真の説明が"忍がイッキに〜"です。

ゴメンなさいの懺悔は以上２点です!!って言い切るには多少不安が残るけど、とにもかくにも先月は懺悔の少い、良い月でした。今月こそはノーミス！　かな？



イラスト／原美恵子

「ボクはそれまで、２キロも離れてる友達のとこまで、苦労して行って、ファミコンをやってました。このままじゃ体が持たないと思って、何度も母に『ファミコン買ってください！』とねだっていたんだけど、聞いてもらえなかった。たとえ誕生日でもクリスマスでも、いっさい無視されて悲惨な日々でした。父の方は、買ってもいいってふうだったんですけどね。

そんなある日、突然買ってもいいということになったのです。それは“このままじゃ生きジゴク”という遺書を残して去った『鹿川クンの自殺』のせいなのです。その翌日、新聞を読んでいた父が母に言いました。『学が自殺なんかしないようにファミコンを買わせてやれ！』まだボクのお年玉が残ってたからの話なんだけど、その夜はうれしくて眠れなかったなー」

うーむ。彼の場合は“偶然派”といえる。『鹿川君の自殺』は、切なくて悲しい出来事だったけど、それがきっかけで結局、買えることになったんだもんね。なんというか、やはり、見上げるべきは親心だね。そういう親の心づかいに対しては、きちんとフォローしておきたいと、少しマジメに思うひろコでした。だいたい、ファミコン購入法については、今回はこれくらい。またいいアイデアや実例があったら、教えてね。

さてここで、朝日新聞に載ってた52歳の会社員のおじさんの意見を紹介しよう。

「(前略)小学校６年の息子と入浴時にファミコンについて話し合う。そこでわかったことは、ファミコンのソフトには『アクションゲーム』『アドベンチャーゲーム』『ロールプレイングゲーム』の３つの系列があるということである。これは『障害の突破』『予期せぬ変化への対応』『熟練によるパワーアップ』ということであり、これはなんと勉強にも、また社会生活にも通じる成功の秘訣(ひけつ)である。つまり映像コンピュータメディアによるもっとも有効な教育効果の可能性を、私はここにみるのである。(後略)」

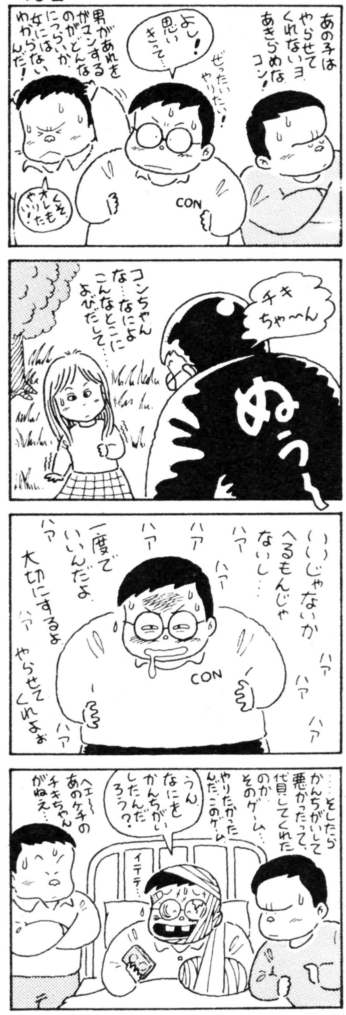
思わず拍手したい。パチパチパチ。なんと理解のあるお父さんではないか。ファミコン・ソフトに、“社会生活にも通じる成功の秘訣”があるなんて、よほどスルドイ人じゃないと言えないし、また、ソフトに３つの系列があると、きちんと説明した息子さんも、たいしたものだと思う。キミももしお父さんとお風呂とかに入って、話す機会があったら、ファミコンの種類や楽しさをうまく話してあげるといいね。もしかしたら、ナイコン解消のきっかけになるかもしれないしさ、ね。

最後におたよりを紹介。「な、なーんと、ボクはファミコンソフトの通信販売サギにあってしまったのだ!!　１週間で届くはずなのに１ヵ月たってもまだこない！　これだけ頭にきたことはない！　みなさんも気をつけましょう。そして大人のみなさん、子供を相手にしたサギはやめてください。ファミコン・ソフトに目をつけるなんて最低です！」(埼玉県・川中子雅人クン・13歳)

そうだぜ！　気をつけよーな。狛江市の匿名希望クン、デゼニＢＯＹ、村上安男クン、両城のファミコン大好き少年、狩野雅信クン、金子よしまさクン、土井宏治クン、村田陽介クンおたよりありがとう!!じゃあね。

THEコン痴気(ちき)ショー
・まちし てつよし

NO.2

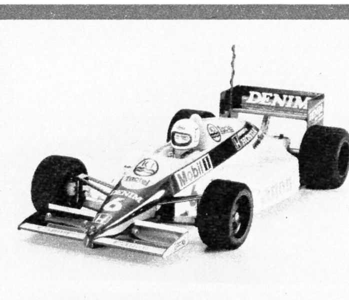


サーキットの魔術師登場！

モータースポーツの花形は、なんといってもフォーミュラー・ワン、通称Ｆ-１。ファミコンにだってＦ-１グランプリのゲームカセットがあるくらい、人気のあるレースカテゴリーなのだ。

タミヤから発売されたＲＣカーのＦ-１“ロードウイザード”はスゴイ。空気の流れをコントロールし、走行性能をアップさせるメカニズムが自慢の、スケール感あふれるニューモデルなのだ。

昨年のＦ-１グランプリでは、わが日本が誇るホンダ・エンジンを搭載したウイリアムスが４勝をあげ、今年はもっと勝てそうだってんで、がぜんＦ-１ブームになってしまった今日この頃。それに追いうちをかけるように発売された1/10スケールのＦ-１。今年は、実車もＲＣもちょいとしたＦ-１フィーバーの年になりそうだ。実車の世界ではウイリアムス・ホンダが、ＲＣカーの世界ではロードウイザードがそれぞれ今年のレースシーンを盛りあげてくれることだろう。そして、うれしいことに、ひろコさんがこのロードウイザードをプレゼントしてくれるそうだ。詳しい応募方法は158ページにあるので、そちらを見るように。問い合せ／田宮模型 ☎(0542)86－5105　〈構成／Freddy Company〉





マークの おののき探険隊

100カ所をこえ、なおも増え続けている「全国おののきゾーン」。隊員たちの協力のもと、マーク隊長は今月も果敢に“おののきリポート”に挑戦したのだ！

●認定ナンバー0101 松原市の壊せない家

今月は４月号で予告した、大阪府松原市の真鍋隊員から寄せられた新おののきゾーン「壊せない家」の現地調査の結果を報告しよう。

真鍋隊員の報告では、松原市天美東１丁目あたりに、首つり自殺をした若い女の幽霊が出るとうわさされている家がある。道路拡張の工事などで、今までに何度も取り壊しの計画がもちあがったが、そのたびに工事関係者が原因不明の心臓発作を起こし、謎の死をとげているとのことだった。

われわれ探険隊は、さっそくその呪われた壊せない家の現地調査におもむくべく、詳しい情報と写真を送るように真鍋隊員に指令を発し、何度となく連絡を試みた。

しかし、壊せない家のたたりなのか、出発の日がもうそこまで迫っているというのに、いくら待っても真鍋隊員からの報告はない。ガセか、それとももう壊されてしまったのか、いろいろな憶測が飛びかい、われわれおののき探険隊のメンバーの顔に焦りの色が見えはじめた。

と、そのとき、編集部の電話のベルが鳴った。

最悪のときはわれわれの手で探しだそうと覚悟を決め、現地の情報収集を依頼していた大阪のおののき少女、智美クンからの報告だ。

「近鉄の天美駅付近に、それらしい建物があるみたいなの……」

あきらめかけたわれわれには、彼女の声がまるで天使の声のように聞こえた。

ある。まだ壊されていないらしい。われわれは決意を新たにして、現地へと向かった。

現場は大阪市の近郊、近鉄の天美駅から歩いて５分ほどの、松原市から門真市方面へ向かう幹線道路ぞいにあった。

人が住まなくなってもう6〜7年はたっているのだろうか、広さ20〜30坪はあろう敷地に立てられた２階建てのこの家は、窓という窓、扉という扉が全部はずされ、壁や天井、屋根などは、ところどころに大きな穴が開いている、ひどい荒れようだった。

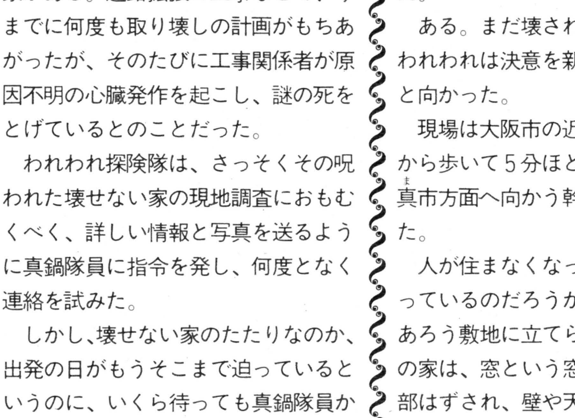
近くの人の話では、今から7、8年ほど前、この家に住んでいた若い娘さんが、失恋か何かの原因で２階の自分の部屋で首をつって自殺をした。その後家族はその家を引きはらい、何度か新しい人たちが住みついたが、みんな半年とは居つかずに、いつのまにか誰も住まなくなってしまったという。



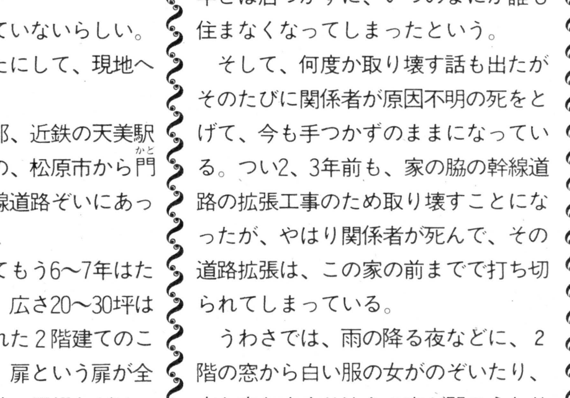
◀大阪府松原市にある〝壊せない家〟を指さす智美隊員

そして、何度か取り壊す話も出たがそのたびに関係者が原因不明の死をとげて、今も手つかずのままになっている。つい2、3年前も、家の脇の幹線道路の拡張工事のため取り壊すことになったが、やはり関係者が死んで、その道路拡張は、この家の前までで打ち切られてしまっている。

うわさでは、雨の降る夜などに、２階の窓から白い服の女がのぞいたり、夜な夜なすすり泣きの声が聞こえたりするという。いったい、どんな怨念がこの家に宿っているのだろうか？　われわれは背中に冷たいものを感じつつ、この呪われた家を後にした……。



▲見ての通り、ここで歩道がとぎれている。な、なぜなんだ

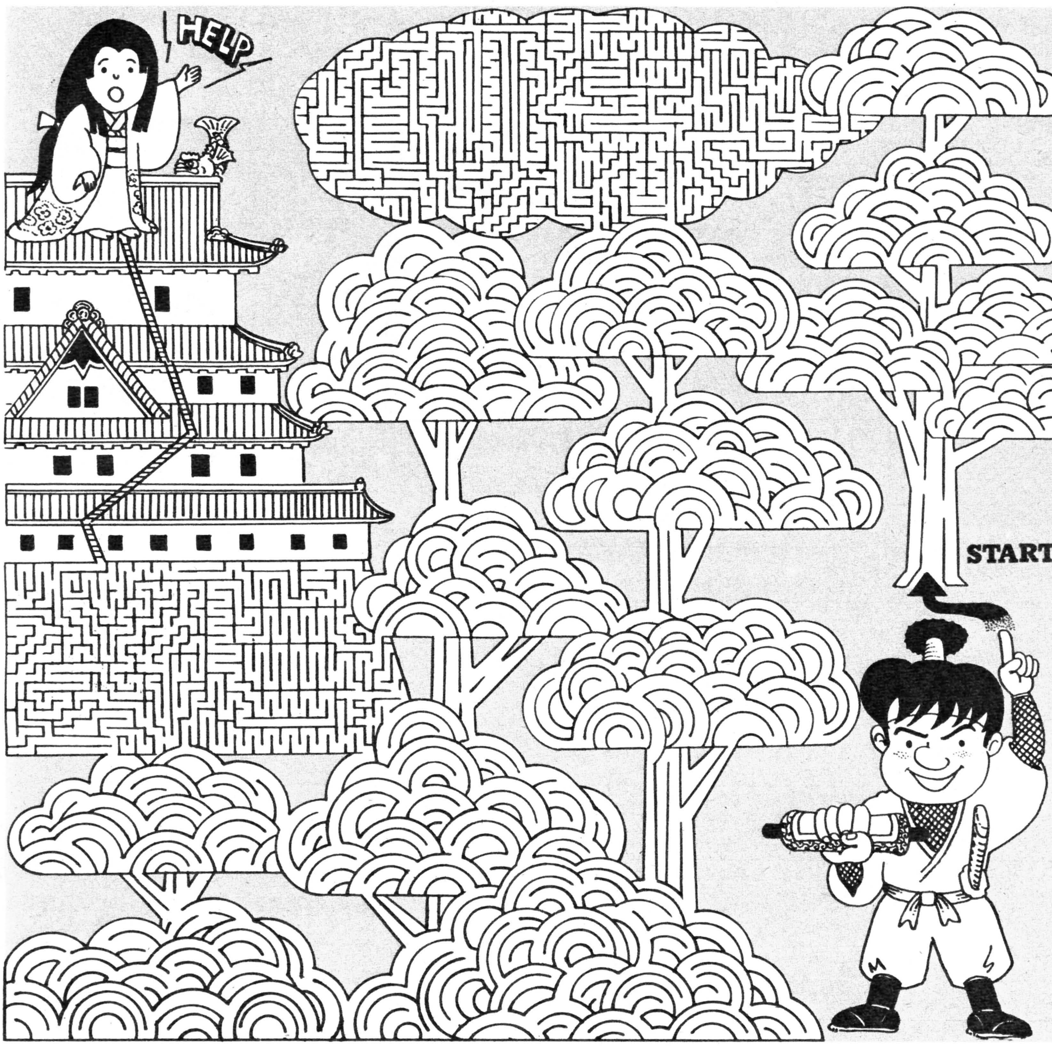


イラスト／原美恵子

PUZZLE QUIZ

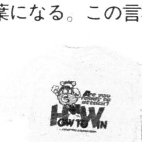
パズル制作／草野公平

霧姫救出パズル



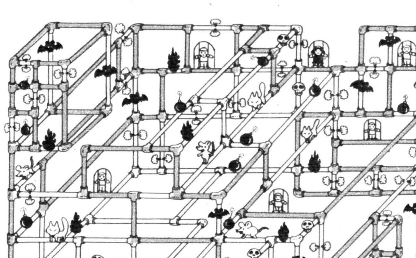
迷路に隠された秘密の言葉は?

キミはもうあの『影の伝説』をプレイしたかな？魔性の軍団にさらわれた霧姫を忍者・影が助け出すというヒロイック・アドベンチャーゲームなんだけど、今日はキミに影になってもらおう。森や雲、城壁などの迷路を抜けて霧姫救出に向かうわけだ。と、これだけではフツーのメイズ・パズル。今月の問題は一味違うゾ！　迷路を抜けると、いくつかの"隠れ文字"が浮かび上がってくるが、この文字をつなぐと一つの言葉になる。この言葉が今月の正解。そして、な、なんと今月からは正解者の中から抽選で５名に右のＴシャツをプレゼント。今すぐハガキに正解を書きP158の応募要項で送ってネ。



先月の解答

先月の"パズル版GOONIES"どうだった。うまく海賊船まで行けたかな？そして、ちゃんと６人の仲間は救出できたかな？　途中、危険なネズミ、キツネ、ガイコツ、コウモリ、バクダン、炎、水蒸気などの妨害があったけど、困難を乗りこえても、仲間はしっかり助けなきゃ。友人は大切にしようネ!!　とゆーことで先月の正解は上のイラストのとおり。立体３D(？)迷路っていうのもけっこうムズかしいでしょ。これからも期待していてネ!!



エキサイティングライブラリー

“BOOK”のコーナーが情報局からひろコにお引っ越し。エキサイティング・ライブラリー＝過激図書館。あーっ、すごっ！

先江進の興奮本ガイド①



F・ポール・ウィルソン著
『城塞(ザ・キープ)』●P159
角川書店刊
上下・各420円

今月からこのコラムにも登場するのでよろしく。私が紹介していくのは、冒険もの、推理もの、恐怖ものなどを中心に、ときにはジャンルを超越して、ＡＶＧファンならきっとのめりこんでしまうような超興奮本ばかりだ。

たとえば、迷宮を進んで行くような未知へのサスペンス、襲いかかる敵、難関を突破するための機転、次第に解かれてゆく謎などなど、ＡＶＧ空間に入りこんだときのような、あの異様な興奮を与えてくれる小説ばかりを紹介しようというわけ。

第１回目は、F・ポール・ウィルソン著の『城塞』だ。

1941年、トランシルヴァニア山脈をぬう山道脇の小さな城塞に、ドイツの一部隊が駐屯していた。前方は峡谷、後方は断崖の天然の要塞だった。

異変は駐屯２日目に起きた。岩の壁についている十字架が、どうも金でできているらしいと考えたルッツは、それをはずそうとしているうちに、ひとつの岩が動くことに気づいた。ルッツは仲間のオットーと力を合わせて岩をずらし、中に入っていった。

ルッツはランプを前に押しやりながら、暗い空洞の中へ入っていく。頭と肩が空洞の中に入るころには、ランプの火は、ちっぽけな青白いゆらめきにすぎなくなっていた。

ルッツがランプを2､3インチ前へ出すと、ついに火は消えてしまった。火が消えた瞬間、ルッツは自分がひとりではないことに気づいた。その空洞と同じくらい暗く冷たい何かが、彼の傍らで目を覚まし、腹をすかせていた。ルッツは震えだした。なんとかして後退しよう。頭と肩をうしろへ引こうとしたが、動きがとれない。まるで穴が周囲から迫ってきて、ルッツを闇の中に完全に封じこめてしまったかのようだった。寒さと不安がどっと襲ってきた。ルッツは恐怖のあまり気が狂いそうになった。大きく口を開けて、オットーに「引っぱってくれ」と頼もうとした。そのとき、冷たいものが肉に食いこみ、ルッツは断末魔の叫び声をあげた……。



謎めいた惨劇はこのようにして始まり、次は、完全な密室の中でもう一人の兵士が喉を引き裂かれて殺される。パルチザンの仕業か、それともこの城には何ものかが住みついてるのか。やがて、想像を絶するかたちで第三の殺人が発生した。

●

というわけで、スリリングでミステリアスな話が息もつかせず進んでいく。そして、そのミステリー調の雰囲気が、謎の何ものかの正体がわかったところから、突然ホラー調の雰囲気に一変する。そのアトモスフィアのみごとな変化に、私の胸の中に寒気が走った。

さて、城の中に住む何ものかに対抗する、これまた怪しげな様相の人物が登場するころになると、話の雰囲気はいつのまにか、善と悪の戦いをテーマにしたファンタジック・アクション調に変わっているのだ。その壮絶な戦いは、もうRPGそのものの“剣と魔法”の世界なのだ。『ゼルダの伝説』をやった人なら、リンクとガノンの闘いを思いだすかも知れないね。

というように、この小説にはミステリー、ホラー、ファンタジー・アクションなどのいろんな興奮がつめこまれている。“いっき読み”間違いなしの激選おすすめ小説だ。

ＡＶＧ作家としては、こんな刺激的な小説を読むと、すぐＡＶＧ化してみたいという衝動にかられてしまうんだよね。そこで小説のラストシーンにもとづいて、キミへの問題としてみよう。

●マグダはラサロムと動く死体に追いつめられていた。彼女は剣の柄だけを持っていたが、なぜかそれが死体に触れると、“じゅっ”という音とともに肉が焼け、死体がくずれ落ちてゆく、あと一歩もさがれない所まできたときラサロムの背後にグレーケンが現れた。「グレーケン助けて！」と叫ぶマグダ。グレーケンは剣の刃だけを持っているが、それだけではラサロムを倒すことはできない。マグダは次のようにするのだよ。

——○○○○○○　○○　○○○

あまりむずかしくないから、もうわかっちゃったかな。でも、最後の文字は“ワタス”じゃないからね。

『城塞』をプレゼント！

このページで紹介したF・ポール・ウィルソンの『城塞』を上の問題の正解者の中から抽選で５名に上下２巻セットでプレゼントしちゃいます。くわしい応募方法は158ページを見てネ。

イラスト／中村亮

アドベンチャーゲームブック

BOOKS REVIEW

栗本薫の原作本がゲームに！

ある日、新進ＳＦ作家のキミ（栗本薫）のもとへ届けられた一通の手紙。差出人の名は、なんと、あの神秘の美少年・印南薫とあり、謎の象形文字が書きつけられていた。ナイルの呼び声に導かれ、魔境遊撃隊の冒険が始まる。原作／栗本薫　富士見文庫 480円



魔境遊撃隊／ナイルの呼び声

最短コース68手は難しいゾ!!

高校の探検部部長のキミと、副部長の大川裕子たちは、部活動で登山のとき、ＵＦＯ５機を目撃する。下山したその日から、キミと裕子は不思議な事件に次々と巻きこまれる。サタン人の侵略から、キミは地球を守れるか!?　正解まで68手は難問だ。秋元文庫420円



超能力者奪還せよ！

すごいボリュームで迫る

魔法使いの少年ナシアン――つまりキミは、ふたたび旅に出ることになった。王の親書をたずさえて、山に登り、谷に降り、河を渡り荒野を行く。覚えたての魔法をためしたり、さまざまな敵と戦闘をしたり…。無事に祖国を救えるだろうか？　朝日ソノラマ 560円



魔法使いナシアン／双頭の竜

奇跡の脱獄は可能になるか!?

もしキミが無実の罪で刑務所に送られ、釈放される見込みがまったくないとしたら、どうしただろう。看守のスキを見て鉄格子を破り、壁や塀をモノともせず、脱獄することができるだろうか？　さいとうたかおの絵でスリリングな脱獄を体験！　西東社 580円


監獄島からの脱出

謎の女がルパンの運命を握る

南の島でくつろぐルパンたち。しかし休息もつかの間、危機が迫りつつあるのだ。不二子の残したメッセージ、"青の女王"洋上貨客船。不二子に劣らぬ魅力を持つ謎の女。ルパンたちは、多くの謎を解き明かすべく、新たな冒険にたち向かう！　双葉文庫 420円


ルパン三世／青の女王強奪作戦

キミは正義、それとも悪魔？

はるか光年のかなたに、平和な宇宙議会連邦がある。しかし、平和な議会連邦を支配しようとする悪魔星群のたくらみで、今、くずされようとしているのだ。そしてキミは、正義漢と悪魔星人のどちらにもなれる。キミはどちらを選ぶ？　絵・居村潤一　学研580円



宇宙戦士ゴードン／悪魔星群の陰謀

無事、財宝を手にできるか!?

ウィストレンの森の奥深く、吸血鬼テネブロン卿が住んでいるという。彼は、たいへんな値打ちのある財宝を隠し持っているという噂だが、その財宝は、魔物やどれいたちに厳重に守られている。キミは吸血鬼をやぶって財宝を手にできる？　創元推理文庫 380円



吸血鬼の洞窟

ロスマリー国の秘宝とは？

悪の首領（ドン）、ワルドラドを倒し、無事ロスマリー国の王女・マリア姫を救出したチャレンジャー。しかし、戦いはまだ終わっていない。ロスマリー国の命運を大きく左右する謎の秘宝が、ワルドラドに奪われたままだったのだ。秘宝奪回は可能か？　勁文社　550円



チャレンジャー／秘宝よ永遠に！

オーディション気分でトライ！

ひとりの少女が、はなやかなスターの座をめざして芸能界の荒波を進む。でも、もしも進む道を間違えたら、少女の夢は消えてしまうのだ。栄光のスターに、あなたはなれるかナ？　オーディションのつもりでやってみよう！　絵・作／きさらぎ曖（めい）　小学館 380円



まんが版／スター志願

《紹介した本、プレゼントするゼィ！》
このページで紹介したゲームブックたち。み〜んなオススメものの楽しい本ばかり。そこで、編集部だけで楽しんでちゃ、みんなに申し訳ないな、ってんで、プレゼントすることにします。各１冊ずつ、ただし『まんが版／スター志願』は、著者サイン入りで、ドド〜ンと10冊プレゼント。どの本が希望か、しっかりタイトル名を記入して応募してちょーだい。くわしい応募要領はＰ158を見てね!!

COMPTIQ BILLBOARD

読者のための伝言板です。未成年者による売買・交換などは、保護者の認め印を忘れずに。このコーナーでの売買は当事者間で行われるもので、トラブルが生じても編集部では責任を負いかねます。

譲りたい

●シャープX1に専用ディスプレイとソフト100～350本をつけて、15～25万円で売ります。まずはW〒で連絡を。〒370 群馬県高崎市上大類町227-16 清水秀幸

●アスキースティック＋ファミコンソフト『ゼビウス、ゲイモス、F-1レース、アストロロボSASA、スペースインベーダー、ベースボール』を1万円で。まずはW〒で。〒133 東京都江戸川区北小岩2-18-2 本荘恭一

●FM-NEW7（付属品、箱、保証書付き）＋CZ802D（X1のモニターTV）＋漢字ROM＋FM音源カードを8万円で（バラ売り可）。ファミコン本体＋ソフト15本を3万円で。希望価格を書いてW〒で。〒969-21 福島県郡山市熱海町玉川字横川126 高橋政彦

●SEGA・SC-3000（新同品、保証書付き）＋BASICレベルⅢB＋ジョイスティック＋ソフト3本を1万円で。〒270-11 千葉県我孫子市白山3-3-10 池野敏雄

●FM-NEW7＋データレコーダ＋ジョイスティック＋ソフト＋マニュアル・付属品・箱を4万5千円で。まずはW〒で連絡を。〒432 静岡県浜松市西浅田1-9-43 藤原清幸

●ファミリーベーシック＋データレコーダをセットで8000円で譲ります。まずはW〒で。〒034 青森県十和田市並木西309-8 村上俊悦

●ファミコン用ソフト『ポートピア連続殺人事件、キン肉マン、バルトロン、ダウボーイ、ボンバーマン、パックランド、スペランカー』を各2000円以上、『麻雀、忍者くん、スパルタンX、チャンピオンシップロードランナー』を各1000円以上で。W〒で連絡を。〒621 京都府亀岡市千代川町湯井良筋81-4 原祥司

譲ってほしい

●ファミコン用ソフト『スペースインベーダー、ドンキーコング、10ヤードファイト、テニス、麻雀、スパルタンX、ピンボール、サッカー、ドンキーコングJr』を各2000円以内で（送料込み）箱・説明書の有無を書いてW〒で連絡を。〒250 神奈川県小田原市栄町2-13-41 堀内信和

●ファミコン用ソフト『忍者くん、ディグ・ダグ、バイナリイランド、ロードランナー』を各1000～2000円で。送料はこちらで持ちます。〒125 東京都葛飾区水元2-22-11 木村亘

●ファミコン本体を1万円で、ファミコン用ソフトを1本2000円で。まずはW〒で。〒411 静岡県三島市南町4-23 沢田清一

●FM-7シリーズ用ソフト（テープ版）『ザース、暗黒城、ポートピア連続殺人事件』を各2000円くらいで。希望価格を記入したW〒で連絡を。〒410-33 静岡県田方郡土肥町中浜348 佐藤英明

●ファミコン用ソフトを定価の6割引で買います。リスト希望。まずはW〒で。〒394-11 埼玉県栗橋町伊坂973-3 川端正幸

交換したい

●当方のファミコン用ソフト『ハイドライドスペシャル、キン肉マン』（箱、説明書付き）をあなたの『ポートピア連続殺人事件、スターラスター』（なるべく箱、説明書付き）と交換してください。まずはW〒で。〒453 愛知県名古屋市中村区椿町12-7 岡義人

●FM-7シリーズ用ソフト（テープ）『ザースorウイングマン』（箱、説明書付き）をあなたの『東京ナンパストリートorブラックオニキス』と交換してください。他のRPGでも可。W〒で連絡を。〒713 岡山県倉敷市玉島中央町2-5-26 友保和彦

●当方のPC-88版ソフト『軽井沢誘拐案内orハイドライドorデゼニランド』をあなたの『アグレスorWill』と交換してください。まずはW〒で。〒028-61 岩手県二戸市福岡字橋場20 菅たけし

INFORMATION インフォメーション

人気ゲーム『パックランド』がボードゲームになったゾ

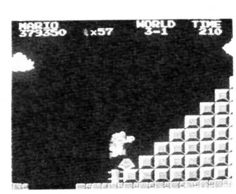


ヒットゲームメーカーのナムコから、ボードゲーム第2弾『パックランド』が発売になった。TVに向かって楽しむファミコンとは一味違い、家族全員で楽しめるファンタジック・ゲーム。また、パックマンやモンスターの精巧な樹脂フィギュアや美しいカラーリングのボードはコレクションとしてもスグレモノ。価格：￥3,600。

必見!!『スーパーマリオブラザーズ』の攻略ビデオだ

「スーパーマリオ・シンドローム」なんて言葉まで生まれた驚異の人気ファミコンゲーム『スーパーマリオブラザーズ』の攻略法を解析したビデオが出たゾ！ キミはもうピーチ姫に出会ったか？ もし、まだならこのビデオを見るっきゃない！ "ピーチ姫までたった10分" なんて驚きのテクから、"ノコノコのもぐら歩き" などの爆笑テクが満載。"オールナイトニッポン" で話題のプリンセスピーチが唄う「GO GO マリオ!!」も収録されて￥4,800／ポニービデオ





●ファミコン用ソフト『チャレンジャー(必勝本付き)orバーガータイムor頭脳戦艦ガル』を『ロットロットor五目ならべorデビルワールド』と交換してください。W〒で連絡を。〒652 兵庫県神戸市兵庫区上三条町9-22平野マンション308号 松田賢生

会員募集etc.

●『RPIC』会員募集中
RPIC（ロール・プレイング・インフォメーション・クラブ）では、現在会員募集中。RPGの情報交換（ヒント、マップなど）をしています。入会金、会費は一切不要。まずはW〒で連絡を。〒453 愛知県名古屋市中村区剣町22 立松佳泰

●『MC-CLUB』会員募集！
わがMC-CLUBはX1のユーザーを対象としたゲームの情報交換をしています。2カ月に1度会誌を発行しています。編集ならひけをとりません。まずはW〒で連絡を。〒475 愛知県半田市清城町1-1-2 竹内誠

●『CLUB REEP』会員募集
当クラブはPC-8801シリーズ・ディスクユーザーのためのクラブです。活動内容は主にソフトの情報交換です。入会希望の方はW〒で下記に連絡を。〒737 広島県呉市阿賀中央4-9-21 石中弘一

●アドベンチャー＆RPG好きの人集まれ！
アドベンチャー＆RPGクラブ『ARG』に入会しませんか？ 会誌の発行、新作ソフトの紹介(ファミコンもあり)、ソフトプレゼントなど、なんでもやります。詳しくはW〒で下記へ。〒870 大分県大分市錦町2-1-36 朝来野晃茂

●『FM-7総合商事』新入社員募集！
わが社はFM-7シリーズのユーザーを募集しています。現在、社員は40名ほどいて、会誌の発行などの活動をしています。まずはW〒で連絡を。〒514 三重県津市船頭町津興1682 服部克也



ランク別中古ソフト評価サンプル

ソフト名	ランク
本将棋	BB
ボコスカウォーズ	B
ボンバーマン	B
ポートピア連続殺人事件	A
ポパイ	D
ポパイの英語遊び	D
麻雀	BB
マッハライダー	B
マッピー	C
超時空要塞マクロス	B

マリオブラザーズ	D
四人打ち麻雀	B
ルート16ターボ	BB
ルナーボール	BB
レッキングクルー	CC
ロットロット	B
ロードファイター	BB
ロードランナー	CC
ワープマン	D
ワイルドガンマン	D

販売開始を記念して、ビッグなプレゼント！

世界初の音声同期システムを搭載したパソコンJB-806E1（写真、計53万円相当）を抽選で2名にプレゼントしちゃうぞ。



ハガキに①住所②氏名③年齢④電話番号⑤職業⑥「コンピュータの操作はできるか」「コンピュータは持っているか」の答え（A＝イエス，B＝ノー）を書いて、〒163 東京都新宿区西新宿1-25-1新宿センタービル34階 ㈱ファーイーストネットワーク「コンプティーク」係へ（5月20日消印有効）。

ファミコン用のクリーナー

ファミコンの汚れが気になりだしたキミ、ファミコンクリーナー「おそうじ探偵君」でクリーニングしてあげよう。ROMカートリッジ20本のクリーニングが可能で、680円とお買い得だ。問い合せ／パルテック ☎(06) 399-7361

サッポロからFCグッズ！



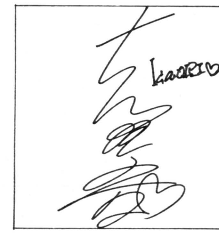
今、サッポロドリンク6缶入りボックスに付いてるアドレスシールを葉書に貼って応募すると、合計5000名にファミコン・グッズほかのプレゼントが当る。5月31日消印有効。対象地区は東京都、埼玉県、群馬県、栃木県、茨城県、千葉県、長野県、山梨県。

The Present

ひろコの努力の結晶、144名分のプレゼント！ 思わずこのページを見てしまったキミ、他のページも読むように!!

はじけそうな香ちゃんのサイン

今月号の表紙をかざってくれた志村香ちゃん。歌にドラマに大活躍中だネ。香ちゃんからキミへ、愛情のこもったサインを5名に。



奈美ちゃんのサイン！

ドラゴンジムのインタビュー読んでくれた。島田奈美ちゃんのサインに笑顔をそえて8名に。



恵利ちゃんのTカード

テレフォンカードブームに火をつけるか？ さんぜんと輝く新田恵利ちゃんのテレフォンカードを20名にプレゼント。



キミは将来を考えてる？

キミは将来何になりたい？ 悩むことはない。ハドソンの子ども就職情報を読むのだ。4冊セットを10名に。



F-1でドライブしちゃおう!?

151 ページで紹介したタミヤのＲＣカー“ロードウイザード”を１名にプレゼント。Ｆ-1を駆って、さあ、ドライブに出かけよう。走行性能はバツグンだよ。



あーっ、テクモのTシャツだ！

『マイティ・ボンジャック』『ソロモンの鍵』でおなじみのテクモのオリジナルＴシャツを100名に。ＳかＭ、サイズを書いてネ。



応 募 方 法

♡プレゼントは、右のアンケートに答えてくれた人の中から抽選します。アンケートの①～⑩までをしっかり記入したら、住所・氏名・年齢・職業（学校名・学年）を書いて、編集部あてに送ってください。左下の応募券を忘れずに貼ってください。なお、発表は発送をもってかえさせていただきます。

●アンケート●

①希望のプレゼントを１つ
②この本のよかった記事を３つ
③つまらないと思った記事を３つ
④コンプティークへの意見、今後とりあげてほしい内容
⑤パソコンを持っていますか？
⑥持っていない人は、これから買う予定がありますか？
⑦ファミコンを持っていますか？
⑧持っていない人は、これから買う予定がありますか？
⑨キミの好きなソフト、ベスト３は？
⑩よく読む雑誌名
⑪最近、学校や家でおもしろかったこと、はやっていること、ミョーな友だちのことなど、何でも

よかった記事、つまらなかった記事を3つずつ選んでください

Ⓐ 表紙
Ⓑ RPG大特集・パソコン編
Ⓒ RPG大特集・ファミコン編
Ⓓ Crush the Game
Ⓔ スペース・アタック
Ⓕ 誌上体験アドベンチャー
Ⓖ クロちゃんのRPG講座
Ⓗ 福袋
Ⓘ ファミコン探偵団
Ⓙ アーケード・エクスプレス
Ⓚ SEGAニュース
Ⓛ そふとくり～む新聞
Ⓜ パソコン・ミュージック・ゼミナール
Ⓝ レリクス・マップ・ポスター
Ⓞ ポピンズ・ポスター
Ⓟ アイドル・データバンク
Ⓠ ひろばのコーナー
Ⓡ ハードパック・ページ
Ⓢ ファミコン・カートリッジシール
Ⓣ ドラゴン・ジム
Ⓤ 神星記ヴァグランツ

●締め切り 昭和61年６月７日
●あて先
〒160 東京都新宿区三栄町８
いかりビル２
コンプティーク編集部
「プレゼント⑥」係

コンプティーク（6月号）応募券

★雑誌公正競争規約の定めにより、この懸賞に当選された方は、この号のほかの懸賞に入選できない場合があります。

HARD PACK PAGE



イラスト／スージィ甘金



パソコンに
光の時代がやってくる

今月から新登場のZOOM UP。パソコンで注目されているさまざまな情報にスポットをあて、じっくり紹介していくので乞御期待。知りたいこと、わからないことがあったらどんどんお手紙ちょーだい。キミの疑問にズバッと答えちゃうよ。

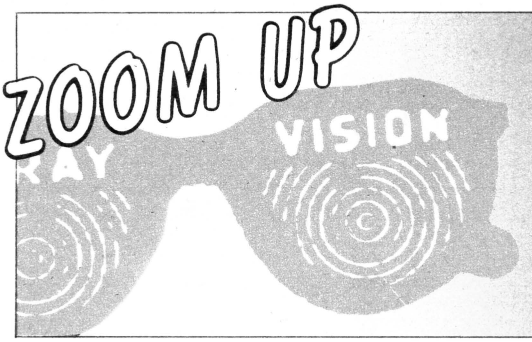
今回は光メディアをとりあげてみた。“光”はパソコン界をどう変えるのか？ 今話題のCD-ROM、光カードとは何なのか？ さあ、ズーム・アップ！（160ページ）



&ロボット紳士録

今月も新製品がドドッと出た。数ある新製品の中から、コンプティーク流に8アイテムをピックアップ！ ハード通のキミは、ぜったいに見逃せないぞ。

そして、これまた新登場の「ロボット紳士録」。どんどん進化し続けるロボットたち、もうおもちゃとは言えないところまできているね。そこで今回は身長65cmの巨大ロボット、トミーのオムニボット2000の素顔を紹介してみた。（162ページ）



パソコンに光の時代がやってくる

CD-ROM、光カード etc.

なぜ光か

ジャンジャジャーン！ 今回初登場のZOOM UP。今パソコンで注目されている色々な情報にズバッとスポットをあてちゃうから期待してね。第1回は、最近話題の「光メディア」を取り上げてみた。まず最初は、「フロッピーがあるのに、なぜCD－ROM、光カードなのか」という素朴な疑問からスタートだ。

パソコンの世界では、本来RAMは机、フロッピーは本棚のような役目を果たしてきた。人間の世界ではフツー本棚には机の上で広げきれないくらいの本が入っている。昔はパソコンも同じ。だから、今読まなくちゃいけない本（プログラム）だけ机（RAM）に持ってきた、それ以外は、本棚（フロッピー）に置いておいた。ところが気がついたらパソコンの世界では、いつのまにか本棚に本が1、2冊しか入らないという人間世界では考えられないジョーキョーにおちいってしまっていたんだ。

たとえばPC－9800。RAMは640キロバイトもあるのに、フロッピーには約1000キロバイトしか入らない。つまり本が2冊も入らない本棚ってわけ。RAMの大容量化がどんどん進むのに、フロッピーが技術的な問題でいきづまってしまった結果だ。トーゼンながら本棚らしい本棚を望む声が四方八方からわきあがってくる。「これは、本質的に新しいものを作らなくっちゃならない」とあれこれ捜した結果、白羽の矢が立ったのが「光メディア」だ。

CDは知っているよね。あの大きさに1時間以上の音楽をつめこめる。一方、フロッピーを切ってカセットケースに入れたとしていったい何分間、入るだろう。せいぜい1、2分かな。この大容量をコンピュータメーカーが見逃すはずがない。何とかコンピュータ用にと、激しい開発競争をくりひろげてきた。その成果がパソコン用として、もうすぐ僕らの前に出てきそうだ。

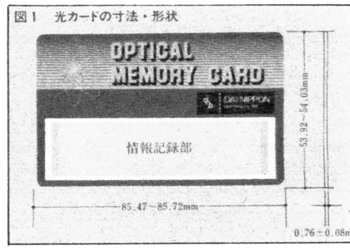
まじかに迫る、光の時代

「光メディア」と言っても、知ってのとうり、光をそのまま蓄えるメディアではない。正確には「光を当てて情報の記録や再生を行うメディア」だ。あてた光が反射するかどうか、あるいは曲がるか曲がらないかで情報を記録、再生している。

「光メディア」の種類はさまざま。いろんな分類方法がある。作り方で分ければ「プレス型」と「写真型」だ。

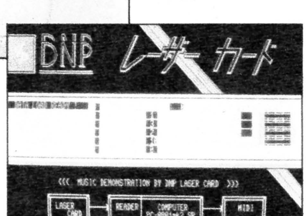
プレス型は、LPを作るのと同じ方法、つまり、型でボンボン、プレスして作る。プレス型の代表選手は、レーザーディスクとCDだ。写真型は、メモリーやCPUを作るのと同じで、フィルムに撮影したパターンを焼き付け

図1 光カードの寸法・形状



光カード

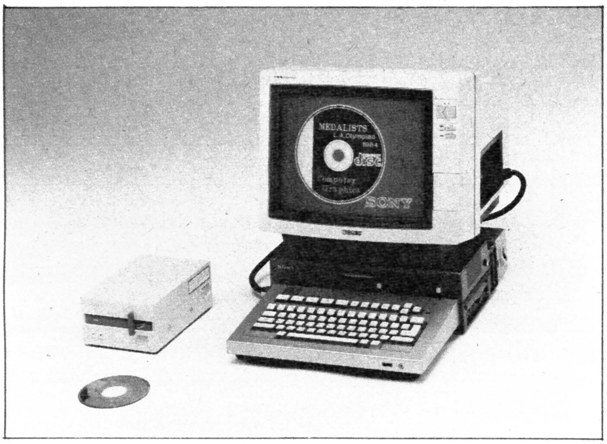


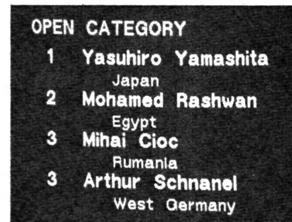


▲▶画面例。(上) 絵本ソフト (下) 音楽システムのもの。協力：大日本印刷

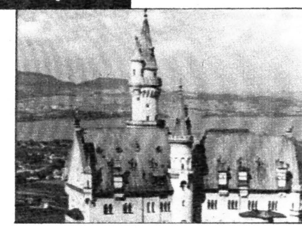


▶光カードを使った音楽システム。右下のものがカード読み取り機





◀▼画面例。データ量の多い画面情報も大量に蓄積できる。



◀読み取り機の大きさは、ＣＤプレイヤー程度。協力：ソニー

現像する。代表選手は光カード。どちらも、磁気メディアより簡単に大量生産できる。つまり、安くできるんだ。

別の分類方法もある。パソコンやコンピュータから情報を書き込めるかどうかだ。読み出すだけで、書き込めない「再生専用型」、書き込めるけど、消せない「追記型」、そして書き込みも消去もできる「書き換え型」だ。もちろん自由に書き込み、消去のできる書き換え型がフロッピーの代わりにはベスト。ところが、世の中そう甘くはない。書き換え型を作るのは大変なんだ。パソコン用の光メディアの現状は、再生専用型が、発売一歩手前、追記型が実用化段階、書き換え型が研究段階といったところ。今話題になっているのは、もうすぐ手に入りそうな再生専用型のものだ。

プレス型ではＣＤ－ＲＯＭが最初に出てくる。ＣＤと同じ大きさで、読みだししかできないから、この名前が付いている。記憶容量は、なんと550メガバイト。１メガ＝1000キロバイトだから、ＣＤ１枚でパソコンのフロッピーの550枚分以上、ファミコンのディスクカードなら4500枚も入る計算だ。今、ビデオのＶＨＳとベータみたいなことにならないように、現在どのメーカーの製品でも共通に使えるように最終的な規格を詰めているところ。これさえ決まれば各メーカーは、いつでも出荷できるところまできている。

ＣＤ－ＲＯＭのカゲに隠れて、あまり注目されていないけど、同じ再生専用型で写真型のものが、光カードだ。種類によって、テレフォンカードくらいの厚さのものや、クレジットカードぐらいのものがあって、表面はＣＤみたいに銀色に光る。これも、１年くらいの間には一部で実際に使われ始めそうだ。記憶容量こそ1000キロバイト程度と今のフロッピー並で大したことないけど、持ち運びが簡単だし、ＲＯＭ代わりに活躍しそうだ。

光が拓く、地平線

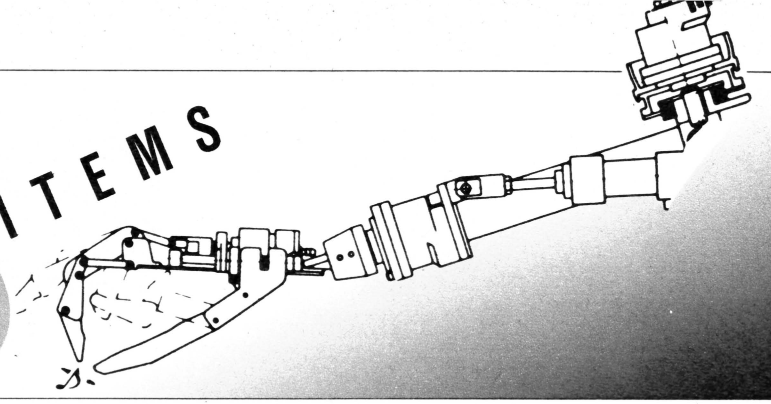
光メディアがパソコンに付くと何ができるか？　まず最初は単純にデータベースだろうね。すでにアメリカでは、全21巻９万語もある百科辞典がＣＤ－ＲＯＭに入って200ドル（約３万５千円）で売り出されている。これだと、パソコンがパッパッパッ、と調べてくれるからてっとり早いし、第一、本を買うよりずっと安い。

お次は自動翻訳。キミが書いた文章が、外国語にアレヨアレヨのうちに直されていく。もちろん逆に日本語にも直してくれる。大量の単語や類似語なんかが入るから、今あるハードディスク版のものより、ずっと賢くて、しかも安くなるだろうね。

ゲームだって変わる。１万レベルもあるゼルダなんか序のくちで（こうなると最後までやるのに何年かかることやら）、しゃべるＡＶＧなんかも出てくるに違いない。ＣＤ－ＲＯＭと言えどもＣＤの１種なんだから、声や音楽を入れておけるのはトーゼンだ。しかも、音声合成の声じゃなくて、ＢＧＭ付きの人の声。Ｈソフトなんかやってると、かわいい女の子が生の声で「だめ、いや、アッ、ア、アー……」なーんてネ。モー、たまりませんワ！



NEW PRODUCTS PICK UP 8 ITEMS



FM方式8音の低価格MIDI音源

楽器の好きな人ならヤマハのシンセサイザー「ＤＸ-7」は知ってるよね。ソウ、あの全世界のミュージシャンに愛用されている名器だ。

そのヤマハが、今度は、何と49,800円の音源装置を発売した。名前は「ヤマハＦＭサウンドジェネレータFB-01」。ＦＭ方式の音源で４オペレータというから、「ＤＸ-7」の弟分「ＤＸ-9」と同じだね。ということは、あのナチュラルで透き通った音が、このお手頃価格で楽しめるわけだ。ボイスも８声あるから、同時に８つの音を違った音色で楽しめるぞ。

鍵盤のない音源装置だから、トーゼンMIDI端子付き。今あるシンセの拡張や、パソコンを使ったコンピュータ・ミュージック用の音源として自由に使えるよ。ＭＳＸを持ってる人なら同じヤマハから、作曲や自動演奏を楽しめるソフト「ＦＭミュージックコンポーザ」や多重録音もできるシーケンサー・ソフト「MIDIレコーダ」も出ている。これにあと、ドラムマシンでもありゃ、キミはもういっぱしのミュージシャンだ。問い合せ／日本楽器製造㈱ ☎(03) 572-3111

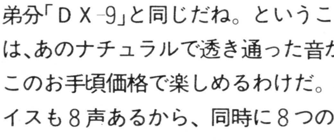


▲ヤマハ　FM音源　FB-01

周辺装置が充実したFM77AV

ＦＭ77ＡＶの周辺装置が充実したぞ！ まずカラー７色で24ドット、第一水準の漢字ＲＯＭを標準で持っている熱転写方式のカラー漢字プリンタ「ＦＭＰＲ-201」だ。もちろん、オプションで第２水準の漢字ＲＯＭを付けることだって可能。価格は79,800円。お次は、キーボードを打つかわりにマイクで命令ができる音声認識カード「ＦＭ77-421」、49,800円。色々な単語を64個聞き分けることが可能だ。

この後にも、パソコン通信には不可欠のモデムとか、ＡＶの画面をビデオに録画できるようにするビデオコンバータとかが続々と出てくるぞ。問い合せ／富士通㈱ ☎(03)216-3211





▲富士通音声認識カードＦＭ77-421、カラー漢字熱転写プリンタＦＭＤＲ-201

真打ち登場！ニューメディアテレビ！

最近ちょっと下火になったみたいだけど、一時やたら「ニューメディアテレビ」ってやつのＣＭが多かったね。そのくせ、縦のドット数が200までしかなくて、ＰＣ88や98には使えないやつが多かった。ありゃ一種のサギだよ。

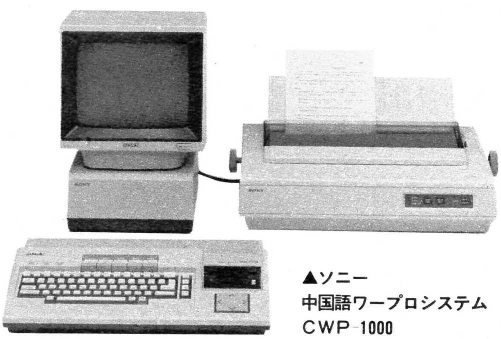
そんな怒りを静めてくれるのが、この日本電気の「３モードオートスキャンテレビＰＣ-ＴＶ452」だ。ビデオ、パソコン、キャプテン、文字放送向でもＯＫの万能型。そのうえチューナーも内蔵しているから普通のテレビとしても使える。価格は128,000円と㊕。問い合せ／日本電気ＨＥ㈱ ☎(03)454-5111



▲日本電気　３モードオートスキャン15型テレビ　ＰＣ-ＴＶ452

中国でもワープロでニイハオだ

ソニーが、中国（中国地方じゃないゾ）の中国北京郵電学院と共同で、中国語ワープロを作った。まずはよ～く写真を見て欲しい。見たことあるよ～な気がしない？　ソッ、実はこの中国語ワープロ、あの「ＳＭＣ-777」の漢字ＲＯＭをはずして、かわりに中国漢字ＲＯＭをのっけたものなんだ。ナールホド、ＲＯＭを代えれば日本のパソコンは中国でも使えるんですネー。最近スリーセブンを見かけないナー、と思ってたら、中国に行ってたのか！　と思わずナットク！　70万円。　問い合せ／ソニー㈱　☎（03）448-3311



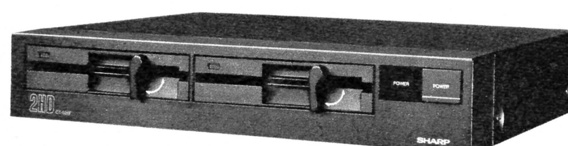
▲ソニー
中国語ワープロシステム
CWP-1000

X1用のフロッピー2機種

Ｘ１といえば、ＡＶパソコンのはしり、他に先がけていちはやくスーパーインポーズ機能を取り込んだパソコンだね。今でもＡＶ人間には、Ｘ１の人気は高い。そのＸ１の周辺装置が、またまた充実したよ。

今回新しく発売されたのは、Ｘ１のフロッピー・ディスク装置「ＣＺ-520Ｆ」と「ＣＺ-502Ｆ」の２機種。520の方はX1turbo専用で2ＨＤ、２ＤＤの両用のものだ。２Ｄも読み込みだけならできるというから、ちょうど98ＶＭと同じだ。左右を２ＨＤ、２ＤＤに分けて同時に使えるのがウレシイ。価格は118,000円。502の方は、２Ｄタイプのもので従来のＸ１でも使える。価格は99,800円。どちらもドライブを２台内蔵している。

それにしてもディスクはだいぶ安くなってきたね。昔は２Ｄで30万円以上……なんて言うとオジサンと呼ばれるかな？　問い合せ／シャープ㈱　☎(06)621-1221



▲シャープ ミニフロッピー ＣＺ-520F

ハイテク&ロープライスのマウス！

ＭＳＸマウスでおなじみの日本エレクトロニクスから、ＰＣ—9800や8800で使える「シリアルマウス　ＭＳ—40」が出た。

シリアルマウスは、パソコンのＲＳ-232Ｃ端子につなげるタイプのものだ。（ＲＳ-232Ｃを知らない人は、パソコン本体の裏を見てみよう）

このシリアルマウスだとマウス用のインターフェイスがなくても付けることができる。つまり安くマウスがつなげるというわけ。しかも光を使った読み取り方式など、中身はハイテク。それで17,800円とお得。問い合せ／日本エレクトロニクス　☎(03)486-4181



▲日本エレクトロニクス　シリアルマウス「ＭＳ-40」

ゲーム感覚でアニメが作れる！

コンピュータの知識不要、キーボード不要、ジョイスティックを使ってゲーム感覚で思いのままに画像が作れるシステムが登場した。

日本ビクターの「アニピューター」は、静止画と限られた範囲の動画が簡単に作れる。これを使えば、君も一躍アニメーターだ。でも118万円じゃあな。問い合せ／㈱ビクター・データ・システムズ　☎(0462)32-7227

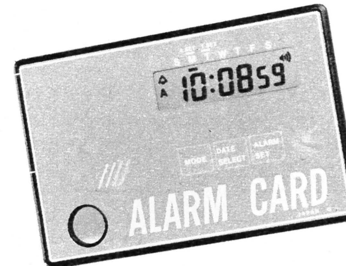


▶日本ビクター　画像作成編集装置　アニピューター

ついに時計もペラペラカード時代

ペラペラのカード型電卓が出てきたと思ったら、今度はカード型の時計のおめみえだ。

服部セイコーが出した「アラームカード」は厚さが2.5ミリ。アラームのセット、12時間制／24時間制の切り替えができて、内蔵電池で３年間ノンストップ。左下の丸い穴に鉛筆を差しこめば、机の上に立てておくこともできる。価格3,000円。銀行、クレジット、電卓に時計、カードが増えて困っちゃう。だれか大きなカード入れくれないかな？　問い合せ／服部セイコー　☎(03)563-2111



▲服部セイコー　カード時計「アラームカード」

ROBOT GENTLEMAN LIST
ロボット紳士録

61年6月8日現在

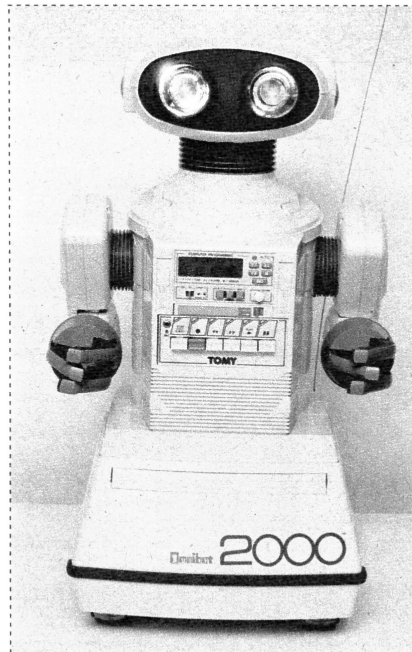
ふりがな おむにぼっとにせん	指紋
氏名 オムニボット2000	

誕生日	出生地
昭和60年10月11日	東京都葛飾区

サイズ 身長	体長	家族
65cm	10kg	MKII OOM

特技（各項目別にまとめて書く）

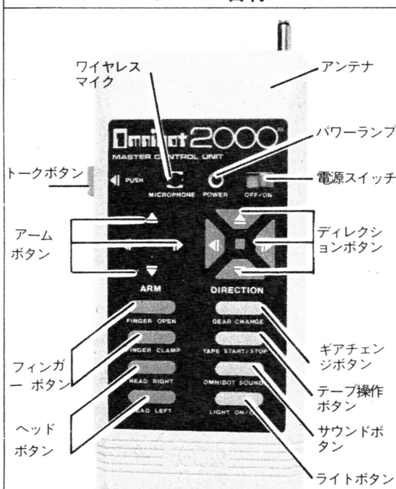
①ラジオコントロール機能（送信機のキー操作による）●前進、後退、左右360°ターンができる●腕（上に90°、下に120°）、手首（左右360°回転）、指（60mm以上開閉500gのものまで持てる）、頭（左右360°回転）などの動作ができる。●ロボットサウンドを鳴らす。テープon/off、目のライトon/off可能。●ギア変換によるスピードチェンジ、高速・低速の2段切り換え●操作範囲　半径約10m以内　●運搬能力約1kg（トレイ使用時）
②プログラム機能●カセットテープにラジオコントロール（スティックおよびキー操作）による走行、ロボットサウンド、およびワイヤレスマイクで録音したものなどを記憶させ、くり返すことが可能。
③テープレコーダー機能●一般モノラル録音、再生●外部マイクまたはワイヤレスマイク＋音楽テープによるカラオケ可能。
④タイマー機能●時刻表示●1週間に7つ、タイマーによるテープのon/off、アラーム音発信プログラム機能のon/offなどが可能。
⑤ワイヤレススピーカー機能●送信機内蔵マイクを通じて本体スピーカーから音を出すことが可能。
⑥各種アクセサリーが装着可能なセンサーパネル装備。
※スピーカー音に反応し、目が点滅。バックネルに収納ボックスもある。



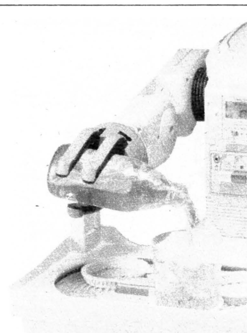
撮影／林久平

※今月のロボット金言　名作ロボット・アニメ「鉄人28号」の主人公、正太郎はファミコンの天才であろう。たった一本のジョイスティックで、あの28号を完ペキに操作していた。おそるべき裏ワザの持ち主といえよう。

コントローラーの名称



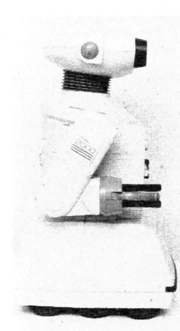
本人による自己ＰＲ（自分をほめてかく）



オニムボット・シリーズの親玉が、私、オムニボット2000です。ボディはもちろん、機能まですべてスケール最大の身長65cm。腕や首もラジオコントロールでダイナミックに動くし、なにしろ、“ひねる”という動作ができる。犬や猫でさえできない高等な技、“ひねる”ことができるのは、おそらく私ぐらいのものでしょう。さらにグラスにビールやジュースを注ぐなんてことは朝メシ前。ジュースをついで「ハイ、どうぞ」と手渡すこともできちゃいます。

またテープレコーダを内蔵してますから、テレコ変わりにも使えますし、もちろんカラオケにもなります。テープを利用してプログラムもできるので、あらかじめセットされていた機能も、そのまま繰り返すことができます。

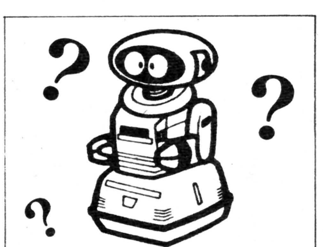
それから、もし私がじゃまな時は、時計がわりに使ってください。胸のデジタル時計で、目覚ましにもなりますし、プログラムしておけば、体を動かして起こすことだってしてあげます。夜は、ライトとして使ってもいいですよ。



ロボット質問箱

Q：「ロボット」って何語ですか？どうゆう意味ですか？
（東京・テグザーこわし・12歳）

A：チェコスロバキア語に“ロボタ”という言葉があって、「奴隷労働」とか「苦役」ということを意味する。「ロボット」という名を最初に作り、使ったのは、そのチェコスロバキアの作家、カレル・チャペックという人だ。人造人間をテーマにした「ロッサム万能ロボット会社」という戯曲を書いたときに、初めて使ったのが起源だ。



“奴隷”とか“苦役”とかミジメな話だね。そこら辺から、手塚治虫の漫画「火の鳥」に出てくるロビタが、人間に反乱をおこす着想ともなるわけだ。

PRICE	本体	電動トレイ
	98,000円	18,000円

連絡先
㈱トミー　☎03－696－1031

ベストセラーも。ロングセラーも。

ゴールデン・ウィークより全国東宝洋画系絶賛上映中

- キャバレー 角川映画化 ……栗本　薫　380円
- 彼のオートバイ、彼女の島 角川映画化 ・片岡義男　380円
- 彼のオートバイ、彼女の島2 ……片岡義男　300円

- オイディプスの刃（やいば） 角川映画化 ……赤江　瀑　420円
- 小説 熱海殺人事件 映画化 ……つかこうへい　300円
- 大奥十八景（上・下） 映画化 ……南原幹雄　（上）340円（下）380円
- 海と毒薬 映画化 ……遠藤周作　220円

「とらえられたスクールバス」改題
- 時空（とき）の旅人（前・中・後） 角川アニメ化 ……眉村　卓　（前・後）各380円（中）340円

愛少女ポリアンナ物語
- 少女パレアナ テレビ化 ……エレナ・ポーター　380円
- ウィンダリア 童話めいた戦史 アニメ映画化 ……藤川桂介　380円
- 恋物語 テレビ化 ……鎌田敏夫　380円
- 白い帽子の女 ……鎌田敏夫　420円 新刊
- 金曜日の妻たちへIII（上・下） ……鎌田敏夫　各460円 新刊
- 金曜日の妻たちへ（上・下） ……鎌田敏夫　各420円
- 金曜日の妻たちへII（上・下） ……鎌田敏夫　各420円
- 早春物語 TBS系テレビ化 ……赤川次郎　340円
- 三毛猫ホームズの運動会 ……赤川次郎　580円 新刊
- 三毛猫ホームズの推理 ……赤川次郎　420円
- 三毛猫ホームズの追跡 ……赤川次郎　460円
- 三毛猫ホームズの怪談 ……赤川次郎　460円
- 三毛猫ホームズの狂死曲 ……赤川次郎　490円
- 三毛猫ホームズの駈落ち ……赤川次郎　460円
- 冬の旅人 ……赤川次郎　420円
- おやすみ、テディ・ベア（上・下） ……赤川次郎　各340円
- 自殺行き往復切符 ……赤川次郎　490円
- 幻の四重奏 ……赤川次郎　380円
- ミステリ博物館 ……赤川次郎　460円
- 死体は眠らない ……赤川次郎　490円
- たとえば風が ……赤川次郎　340円
- 21世紀のブルース ……西村京太郎　340円 新刊
- イレブン殺人事件 ……西村京太郎　460円
- 怖ろしい夜 ……西村京太郎　380円
- 恐怖の金曜日 ……西村京太郎　460円
- 寝台特急「紀伊」殺人行 ……西村京太郎　380円
- 札幌着23時25分 ……西村京太郎　380円
- 特急「白鳥」十四時間 ……西村京太郎　460円
- うまい話あり テレビ化 ……城山三郎　540円
- 憑（つ）かれた女 ……和久峻三　420円 新刊
- Tの複写 ……笹沢左保　490円 新刊
- ウルフガイ魔界天使 ……平井和正　490円 新刊
- 旅人たちの迷路 ……夏樹静子　340円
- イヤリング ……森　瑤子　340円 新刊
- つか版・男の冠婚葬祭入門 ……つかこうへい　380円 新刊

ベスト・ヒット・カドカワ50

角川文庫

角川書店
〒102東京都千代田区富士見2-13-3　☎03(238)8521(営)

7月号も、大増ページでRPG大特集の第2弾!! あのブラックオニキスのBPSの全てを取りあげる特集は決定保存版だ!! 6月7日(土)発売。お楽しみに。

バックナンバー入手方法

コンプティークのバックナンバーをご希望の方は、「コンプティーク第○号希望」と明記のうえ、角川書店宛てに①郵便振替〈東京3—195208〉または②現金書留にてお送りください。料金は、第1号·630円(送料250円込)、第2、3号各·580円(送料200円込)、第4~12号各·630円(送料250円込)、'86年1·3·4月号·各630円(送料250円込)、2·5月号·640円(送料250円込)です。また一括申込みの場合は、2~3冊が送料300円、4~5冊が送料350円、6冊が450円です。

おたより待ってま~す

本誌に対するご意見・ご感想をはがきか封書でドシドシ送ってくれ!! 君の友だちの悪口とか学校ではやっていることなんかも遠慮しないで送ってくれるとうれしい。

よろしくたのむよ!!

●あて先/〒160 東京都新宿区三栄町8番地 いかりビル2 コンプティーク編集部

ライター募集

ファミコン、パソコンのゲーム必勝法や、ゲームのレビューの書けるライターを募集します。条件は①高校生以上(大学生が最適)②東京都内、近県在住の方③ファミコン、パソコンを持っている方④経験者優遇●編集部にTELのこと。

編集後記

コンプティーク大変身号第1弾・RPG大特集は気に入ってくれたかな。このあとも7月号、8月号……とつづけて大胆なパソコンゲームの大企画を組んでいくので期待してほしい。それにしても、なんでも"大"をつけたくなるきょうこのごろである。(辰)

ウフフ、充分楽しんでいただけたかな!? 何がって? 決まってるでしょ、袋トジH企画だよ。ちゃんと4月号での約束どうりにやったでしょ。でも、これで最後だからね、な~んて冗談だよ。またな!(隆)

ああ、今年も花見をせぬままに桜が散ってしまった。どうせ散ってしまったのなら、このまま元気に散り続けて欲しいものである。でもホントは花見がしたかったんだよ~。春先はヘンになる私だ。(貢)

最近凝っているゲームは『グラディウス』。一応7面までいった。でもコンプティークからファミコンの記事が少なくなったせいで、この実力をしめす場所がなくなってしまったのだ。残念。(潔)

モアイのおかげで、今月はとうとう最終入稿者になってしまった。『グラディウス』きらいになりそうです。ところで、僕の故郷・北海道では、まだ桜が咲いているはずです。バカにしてください。(英)

編集者大募集

われこそ、コンプティークの編集者にふさわしい、またコンプティークをぜひ一緒につくっていきたいと考える人、オ~イ待ってるんだぜ!! ということで、そうお考えの方、ぜひキミの履歴書、そして今まで やった得意なゲーム、またコンプティークでやりたいページの企画などを書いて、コンプティーク編集部「採用」係まで送ってくれ! 待ってるよ。



コンプティーク

6月号

昭和61年6月1日
定価430円
編集人 佐藤辰男
発行人 角川春樹
発行所 角川書店
住所 〒102 東京都千代田区富士見2-13-3
電話 (編集部)03-359-8351 (販売部)03-238-8523(広告部)03-238-8425
印刷所 凸版印刷株式会社

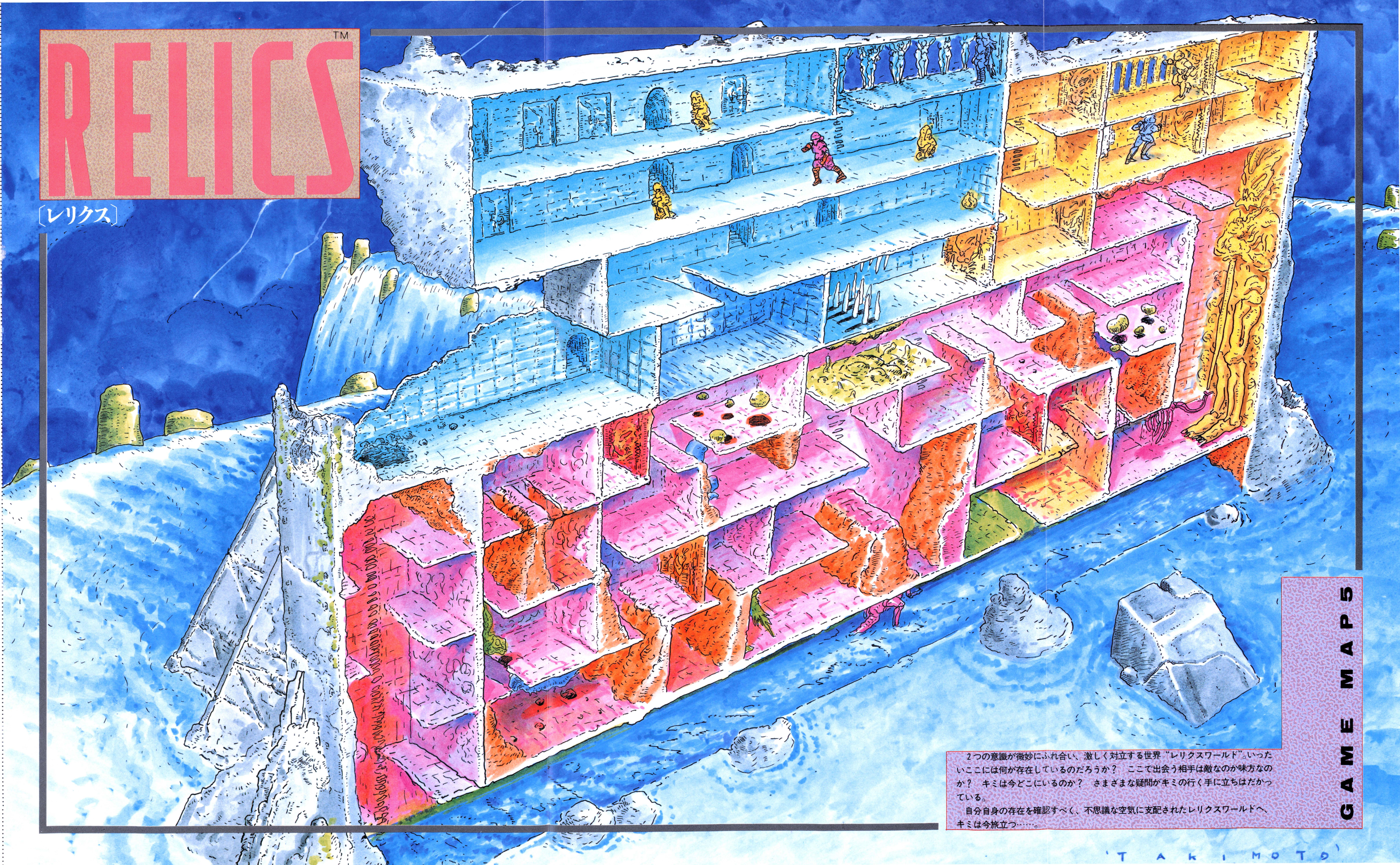
雑誌コード 13977-6
Printed in Japan

Chief editor 佐藤辰男 *senior editor* 吉田隆 *editors* 角田貢士朗 高野潔 片岡英典 渡辺知子 *contributing editors* 須賀弘 穂原俊二 荒川あつ子 市島正明 菊野均 シルバーフォックス *writers* 庵跡功 砂土稔 山崎拓 オーガスト 藤森篤 山下章 黒田幸弘 湯治泉 渡部功一 矢崎治信 松本剛 滝沢昇一 中嶋昭歩 丸山秀樹 *designers* D/HITS(高木和雄) 沢田昭彦 梶井尚基 渡辺省三 12to12 斉藤和代 赤塚弘隆 佐藤安弘 *photographer* 林久平 福家久仁子

イラスト/中野豪

RELICS™

〔レリクス〕



2つの意識が微妙にふれ合い、激しく対立する世界"レリクスワールド"。いったいここには何が存在しているのだろうか？　ここで出会う相手は敵なのか味方なのか？　キミは今どこにいるのか？　さまざまな疑問がキミの行く手に立ちはだかっている。

自分自身の存在を確認すべく、不思議な空気に支配されたレリクスワールドへ、キミは今旅立つ……。

GAME MAPS 5

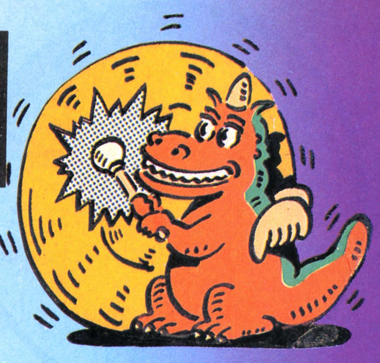
IDOL DATA BANK

PHOTO by BAKU KOBAYASHI STYLING by YOKO TAKAHASHI
DESIGNED by AKIHIKO SAWADA

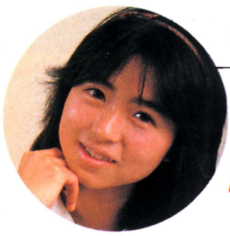


DRAGON GYM

ドラゴン・ジム



太陽がメラメラ燃える季節になってきた。ドラゴンもますます快調！　準備はいいかい？



CLOSE UP INTERVIEW

島田奈美

デビュー曲を歌い終わるとホーッとしますねっ！



とんねるず主演のドラマ「お坊チャマにはわかるまい！」（ＴＢＳ系・火曜夜９時）で平田正美（木梨憲武）の妹・奈美役を好演中。人気急上昇なのが島田奈美ちゃん。とびっきり笑顔の奈美ちゃんに大接近!!

——ドラマの収録、楽しいでしょ？

「ハイ！　じつは、とんねるずさんと会うまで、ふだんはフツーにおとなしい方々だと思ってたんです。でも、ふだんもとってもおもしろいの！　同じ共演者のイッセー尾形さんが、私にアドバイスしてくれてるときに、チャチャ入れたりして、もう、笑いっぱなしですね。おかげで楽しくやれます」

——いよいよ５月21日に「ガラスの幻想曲（ファンタシー）」（日本コロムビア）でデビューだけど……。

「いま、一生懸命、レッスン中です。もっともっと歌がうまくなりたいんですよ」

——アップテンポでノリのいい曲だね。



⇧笑いが絶えないというドラマ収録。兄役の憲武さんと食卓を囲むシーンをパチリ！

●プロフィール

本名・島田奈央子。昭和46年２月１日東京生まれ。59年10月、映画「パンツの穴・花柄畑でインプット」のオーディションで準優勝。雑誌「ＭＯＭＯＣＯ」の人気投票でNo.１を獲得。“サッポロ一番”のＣＦにも出演中。

「キーが高いので、大きな声を出して歌うんですね。歌い終わるとホーッって感じ。詞の方は自分より年上の世界なんです。メルヘンチックなところもあるし……」

——歌手にはなりたかったの？

「あこがれてましたけど、絶対無理だと思ってた。ホクロつけて、岩崎宏美さんのマネしたりして遊んでましたね」

——キャハ、楽しソ。で、映画「パンツの穴・花柄畑でインプット」に出てたんだって？

「志村香ちゃんの友人役だったんです。でも、ほんのチョイ役。事務所の人がビデオで見直しても、わかんなかったくらい(笑)」

★イベント・スケジュール

奈美ちゃんのデビュー・フライト・キャンペーンへ行こう!!日時は以下の通り

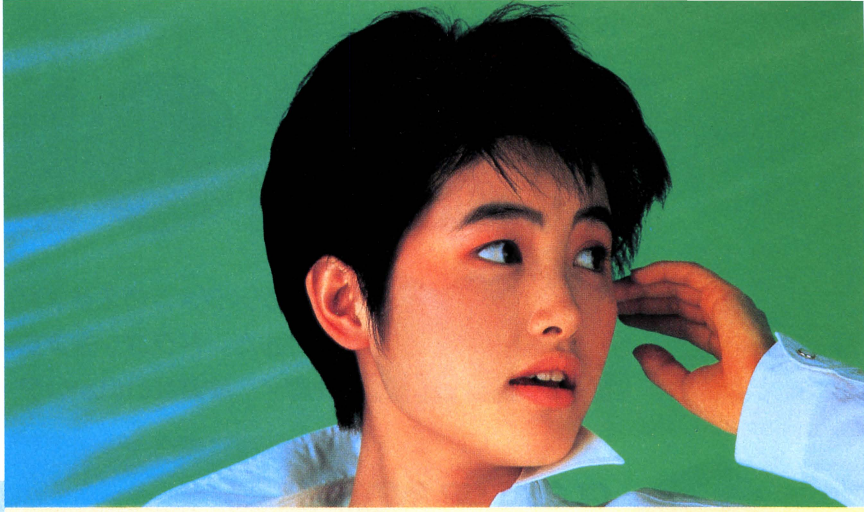
５月18日	11:30	横浜・ジョイナス屋上
	14:00	東京・池袋サンシャインシティ噴水広場
５月25日	13:30	東京・銀座山野楽器本店５Ｆホール（２回）
６月１日	13:00	名古屋・テルミナ屋上
６月８日	12:30	京都・高島屋
	16:00	神戸・すまパティオ内
６月15日	16:00	札幌・キクヤホール

お問い合わせは……☎03(584)8111 日本コロムビア株式会社レコード宣伝部まで。

▲撮影／天児秀司、他。

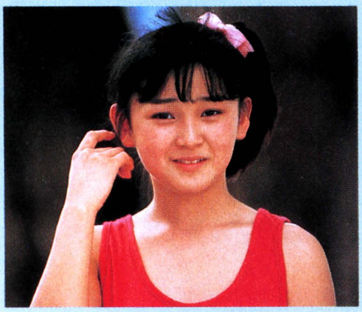
IDOL FLASH

この時期は女の子がヤケにマブしい！ 今月もそんなアイドルの情報イッパイよ！



夏、必要不可欠Ban16＋α（プラスアルファ）

第１回ライオン健康プリンセスコンテストでグランプリを獲得し、'86 Ban 16のＣＭイメージガールに決定したのが江戸真樹（えどまき）ちゃんだ。昭和45年12月26日生まれの15歳。得意なスポーツの走り高とびでは、1ｍ30㎝までとべるという、ハツラツ印っ子。ＯＡ（オンエア）中のＣＦにつづいて、7月21日にトーラスレコードよりデビュー予定だ。注目なさいよ！



連続ヒットの荻野目ちゃんが連続ドラマに主演決定！

今、一番輝いてるのが荻野目洋子ちゃん。新曲「フラミンゴinパラダイス」も連続大ヒット中で、荻野目ちゃんはアイドル界不動の４番バッターって感じだね。

４月21日に発売された4ｔｈアルバム「ラズベリーの風」では、大沢誉志幸さん、NOBODYなどロック系アーティストの曲に挑戦している力作。荻野目ちゃんのボーカリストとしての評価を決定づけるものになってるよ。まだの人は是非、聴いてね！

そして、５月23日スタートの連続ドラマ「早春物語」（ＴＢＳ系・金曜夜９時）の主演が決定。これは、原田知世ちゃん主演で映画化された赤川次郎原作のもの。共演は北大路欣也さん、小林克也さんなど。主題歌も荻野目ちゃんが歌う予定だ。楽しみみね！

ナカヤマ人気のすごさは、取材陣の数の多さでワカル

もうメチャ人気の中山美穂ちゃんの1ｓｔコンサート〝ヴァージン・フライト・コンサート〟が、４月５日中野サンプラザで行われた。会場はファンでギッシリ！ ついでにステージ下は取材のカメラマンがウジャウジャでした。おなじみのヒット曲をふくむ16曲を熱唱。ひとり芝居やピアノの弾き語り、タップ・ダンスなんかもやってくれて、内容も充実して楽しめたよ。

このコンサートビデオも、発売される予定だから、行けなかった人は買うべし！ ５月16日にはシングル「クローズアップ」が、７月１日に3rdアルバムが発売予定だ。



▼撮影／福家久仁子

「みんなとブツかりあえてウレシー!!」典子、やったネ

おとなしいイメージの松本典子ちゃんが大胆にヘーンシン！ ロックンロール・ダンスをバッチリきめてくれたり、超ミニスカートで思いっきりノリまくって歌ってくれたぞ。これは、デビュー１年を記念した初コンサート〝LITTLE RAINBOW CONCERT〟のときのコト。でもやっぱり典子ちゃんはカワイ〜イ女の子。「前の晩は緊張しすぎちゃって、夜中に10回くらい目が覚めちゃった」ってコッソリ気持ちを教えてくれた。アンコールでの涙、感動的だったよ。



▼撮影／渡辺一弘

芸能界のお嬢サマアイドルが誕生する気配……

好評だったドラマ「セーラー服通り」の主人公トリオのひとり、夏樹役でデビュー。その清（せい）そなお嬢サマ的魅力がたまらないのが紘川淳（ひろかわじゅん）ちゃんだ。淳ちゃんは本名・高岡美佳。昭和43年６月19日生まれで現在都立高校在学中。中学時代はブラスバンドをやっていたので、テナー・サックスはお手のものとか。

４月25日、ポリドールからデビュー曲「失恋ライブラリー」が出たよ。淳ちゃんのスウィート・ボイスをぜひ！



▼撮影／天児秀司

はじける汗。3人のパワーが、でっかいステージに大爆発!!



ス、スゴイ!! あの大きな国立代々木競技場・オリンピック・プールをいっぱいにしてしまった。新メンバー、トモコが入ってから初めての“少女隊アンタッチャブルコンサート”は大興奮！「どんな顔してステージに上がったらいいのか、楽屋で緊張しちゃった。でもステージに出たら、みんな（観客）がすごく元気だから、私も元気にガンバるよ！」と言ったのはトモコだった。そっ、その言葉どおり、オープニング曲の「FOREVER2001」から総立ち！　曲が進むごとに、ボルテージがグングンあがる。3人の目がキラキラ。やったね少女隊!!

このコンサートは、ライブ・レコードとして収録されて、6月5日に発売予定。行けなかったキミ、買うっきゃないネ！

注目NEWDISK

さわやかポップスがタップリ

(CS 2,800円)



待ちに待った南野陽子ちゃんの1stアルバム「ジェラート」は新緑の風のように素敵！シングル3曲入り。

舌ったらずのボーカルが魅力

(CA 2,800円)



新田恵利ちゃんがデビューアルバム「ＥＲＩ」を発表。「冬のオペラグラス」の New Mix が楽しいよ。

美奈子にそそられてドキドキ

(TO 700円)



ＣＦソングにも決定している本田美奈子ちゃんの新曲「Sosotte」。セクシーなボーカルが、キミを直撃！

BOOK

この本を読めばキミも印税ガッポの世界が!?



最近、ダントツの有名人が秋元康氏。そのおニャン子成金の氏が、ワレワレ凡人にも、その恩恵を！　というわけで、「天才秋元塾」（フジテレビ出版）が発行されているよ。コンセプトがだいじという、独特の作詞法を伝授してくれている。必見！

で、おニャン子News! 6月11日に城之内早苗ちゃんが、6月21日に渡辺美奈代ちゃんがデビュー。

気になるあの子をチェック

アガっちゃってトチリの連続です

4月から始まった、朝のニュース番組「モーニング・コール」（フジテレビ系・月〜金曜朝6時30分）で、ういういしいレポーターぶりと、さわやかな笑顔を見せてくれる由香ちゃん。まだ彼女を知らない人は番組を見てごらん、きっと好きになっちゃうから。

——史上最年少のＴＶレポーターなんだって？

「ええ、そうなんです。初めて経験することの連続でトチリまくっています。レジャー情報のコーナーで、新潟にスノー・サーフィンをやりに行ったんですけど、ぜんぜんダメ。転倒のシーンばかりＶＴＲに撮られて帰ってきました(笑)。週に2回ぐらいある新宿のアルタ前からの中継でも、ナマ放送なのにトチっちゃう。アガっちゃって頭の中がまっ白になっちゃうんです（笑）」

——無理もないよね。ところで早朝の番組だから、朝がたいへんでしょ？

「明け方前の3時30分に起きて、4時45分にＴＶ局に入るんです。でも、学校のテスト前のときなんかに、3時前に起きて勉強したりしていたから、なんとかだいじょうぶ。それにヒマな授業をねらって寝ているしね（笑）」

な〜るほど。いま由香ちゃんは高校2年生の17歳。趣味はライブを見に行くこと。もっか恋人募集中だって！



▲春の交通安全週間のときは、警察官をレポート。「もう、よけい緊張しちゃって……」

●さわやか！朝の笑顔

三宅由香



◀撮影／渡辺一弘

♥レターのあて先➡〒150 東京都渋谷区道玄坂2-10-7 新大宗ビル712号 ㈱イフ・コーポレーション ＣＴ三宅由香係まで。

ORIGINAL アニメ

プロジェクトA子

とうとうアニメの中にも
女子高生パワーがさくれつ!!
もお、負けそう……

こんどの夏はA子でキマリッ!!



▲アクションシーンは、ポップでコミカルなセンスが光る。

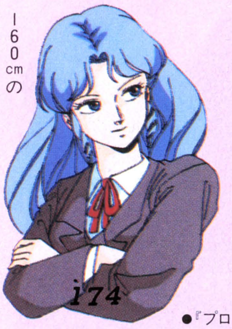
各地でイベントもはじまり、6月28日の封切り（松竹富士配給）を前に注目をあびている『プロジェクトA子』（製作：創映新社）。使用セル画5万枚以上、ロスでの音楽制作と、かなり期待できそう。

舞台は、近未来のとある女子学園。そこへA子、C子のふたりが転校してくる。学園一の才女で大財閥の娘B子は、アーパーギャルのC子になぜかひかれて、A子を激しくしっとする。A子をC子からひきはなすため、B子はつぎつぎに新兵器を送りだす。とどまることをしらずエスカレートするA子対B子の戦い。と、とつぜん空からやってくる正体不明の物体。ストーリーは意外な方向に進んでいくんだけど、あとは見てのお楽しみ。今回は、なんと撮影をおえたばかりのA子、B子、C子のインタビューに成功したのだ。

――まず、自己PRからお願いね。

A子　明朗活発、ちょっと体力があまってることをのぞけば、ごくフツーの女のコかな。（参考ながら、100m走6秒フラット、走り幅とび12m、走り高とび5m28cm.!!）自分でもけっこうかわいいほうじゃないかなって思ってるんだけど…。

B子　人望（とりまき連中が大勢いる）、頭脳、美ぼう、すべてにおいて他人にまさっている完ぺきな美女、とでもいえばいいのかしら。まァ、体力だけはあのA子のバカぢからにはおとりますけど、ま、あそこまでいけば、ほとんどバケモノですわね。ホホホ……。



▶B86、W58、H88、160cmのプロポーションをもつB子

C子　あっ、（自分がしゃべる番だということに気づいて）C子、絶対に泣き虫なんかじゃないもん！

――理想のタイプの男性は？

A子　アーノルド・シュヴァルツネッガーとか、シルベスター・スターローンんてとこかな。やっぱり男ならたくましくなくっちゃあね。

B子　わたくし、TVはニュース、ドキュメンタリーしか見ませんので、タレントさんの名前はあまり存じておりません。

C子　A子みたいな人!!　えーっ、ダメなの？　じゃ、んーっと、んっーと……（大声で）明石家さんまちゃん！



▶外見からは想像できないけど、異常に筋力が発達しているA子

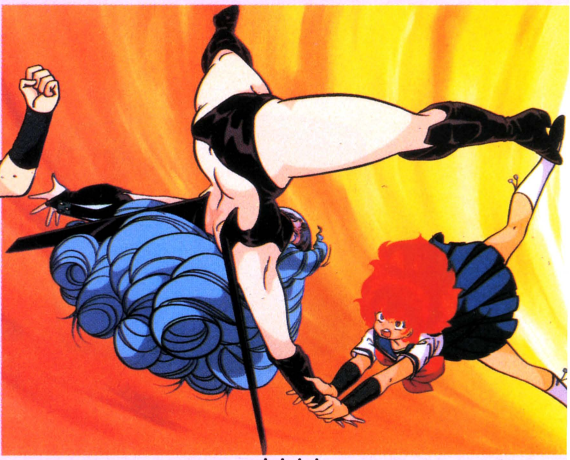


A子　（コケて）こら！なんで私とさんまが並ぶのよ。

――いま一番やりたいことは？

A子　世界温泉めぐり♨!!　へへへ…。

B子（身をのりだして）とうぜん、



▲ド迫力！パワードスーツを身にまとったB子を軽々と投げるA子

●『プロジェクトA子』のメイキング・ビデオ、『シークレット・ファイル』（30分、6800円）もポニーより発売中。

わたくしが主役の映画ですわ!!（A子のほうをキッとにらむ）。

C子　あたしね〜(なかなか思いつかない)……あたしもA子と同じー！

A子　（ため息）情けない。それにしても、映画を撮影しているあいだは、ほとんど寝なかったから、つかれちゃったわ。

C子　あたしも〜。（A子に同意を求める）

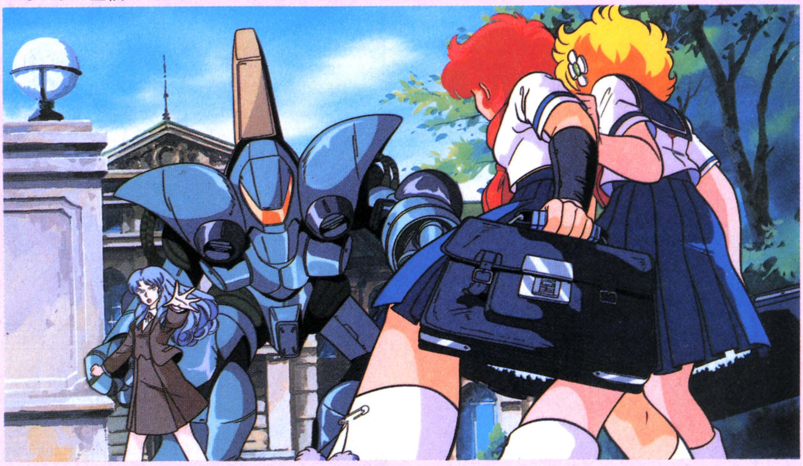
A子　あんたは足を引っぱってただけじゃない。

C子　えっ……!?　グス……び……びええ〜ん!!（約3分間インタビュー中断）

B子　（A子に）このつぎは、"プロジェクトB子"で勝負よ!!

A子　そんなのあってたまりますか。（B子とにらみ合う）

▼なかよく登校するA子たちの前に、またもB子が待ちかまえてる。



C子　（泣きやんで）A子といつも一緒にいられればC子大満足。

A子　（C子に）早く、いい彼氏を見つけてほしいわ。でないと、私のほうも安心して彼氏をつくれないもんね。

B子　（同じくC子に）お気をつけなさい。男なんて、みんなスケベでフケツで、下心いっぱいなんだから。わたくしがめんどうをみます。

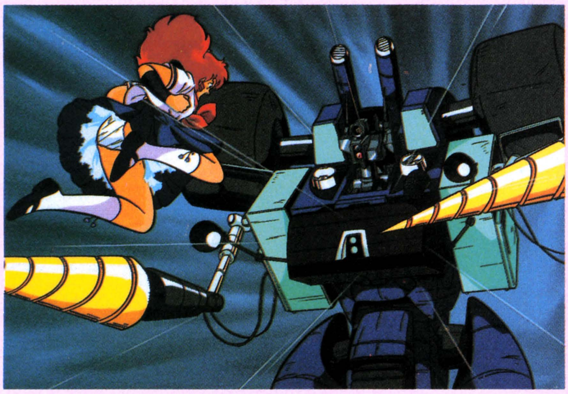
C子　（A子のコトバに傷ついている）グス…グス…ヒクッ…そんな…A子、C子のこともうキライになったんだあ……び、び……びえーん、びえええええ〜!!（約10分間インタビュー中断）

A子　（『コンプティーク』のファミコンの記事を見ながら）ファミコンかあ。おもしろそうだけど、私のせっかくの体力がぜんぜん役に立たないし……。でも、1度やったら熱中しちゃうかな？　テヘッ。

B子　わたくしは、ものを作るほうが好きですわ。（A子に）そうそう、今度は、もっと強力なパワードスーツを作ってみせてよ。

C子　（かなり間をおいて）ファミコンて、C子より魅力あるの？……ふ〜ん。つまんな〜い。

〔この架空インタビューは、監督の西島克彦さんに作・構成してもらったものを短縮したものです。〕



▲この勝負のゆくえは？　A子の圧勝に終わるのであった

「ザ・超女(スーパー・ギャル)」

どこを観たって、楽しいゾ！

高橋留美子の原作は、24ページの短編。地球人の6倍のパワーを持つ、タナトス人の女のコ、マリスがくりひろげるけっ作コメディーだ。みじかいページにいっぱいつめこまれたギャグのセンスは、このアニメでもよく生かされている。

アニメ化にあたっては、高屋(たかや)敷英夫(しきひでお)、金春智子(こんぱるともこ)の2人の脚本家が、共同で脚本を担当。原作にはないマリスの子供時代のエピソードなんかも、ソツなく描いてあってナットクさせられる。原作のイメージを大切にしながらも、のびのびとその世界をふくらませていて楽しい。

キャラクターは、マリス、マーフィー、大佐、スーちゃん、マツシタ黄金丸（こがねまる）らのキャラにくわえて、アニメのオリジナル・キャラも登場する。たとえば、マリスの両親が、生活力がなくてマリスの仕送りで生活しているという設定など説得力があるのだ。また、テンちゃん、藤波竜之介(ふじなみりゅうのすけ)親子がゲスト出演してるのも見のがせないぞ。シングル盤「ザ・超女」（歌キララとウララ）も発売中だ。(45分)小学館／ビクター　9800円（5月21日発売予定）



◀原作より美人になったマリス。パワーよく制ギプスが似合ってる

★ANIME INFORMATION

パイオニア・レーザーディスクの「アニメーション、アニメーション」シリーズからは、ラルフ・バクシの『ファイヤー&アイス』に続き、6月からは隔月で日本人作家のシリーズが登場する。（来月号で特集する予定）。
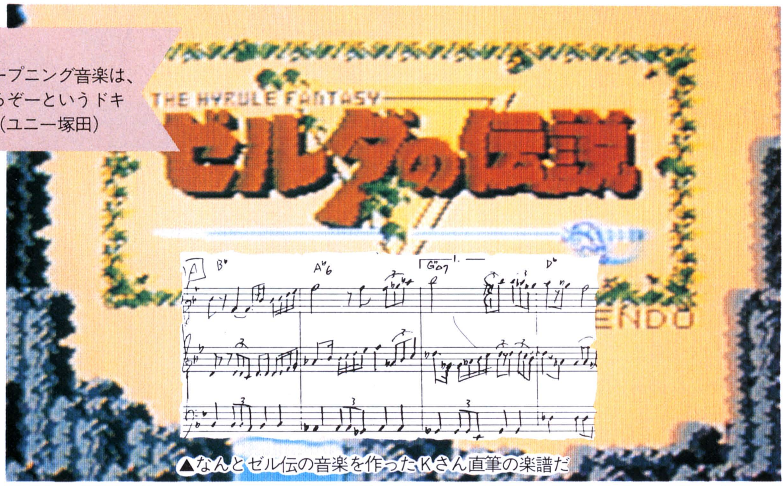
美少女ものでは、『ドリームハンター・麗夢』の続編が、8月に発売予定。そして東宝では、『レダ』パートIIの制作が、着々と進んでいる。前作を上回るスケールで、秋に発売される予定だ。

ファミコン・ミュージック

FCMベスト10発表!!

MUSIC

今月の大絶讃文
「ゼルダの伝説」のオープニング音楽は、映画がこれから始まるぞーというドキドキがサイコーです。(ユニー塚田)



▲なんとゼル伝の音楽を作ったKさん直筆の楽譜だ

笛の音には泣けてくるっ!!

いよいよＦＣＭ(ファミコン・ミュージック)ベスト10の登場だ。初回の第１位は、なるほど「ゼルダの伝説」。次回のベスト10はキミが決める!!

春めいてポカポカしたある日の編集部。読者少年達の遊ぶファミコンの電子音がゲーセンのように騒々しい中、マルカツ創刊やらで死ぬほど忙しい佐藤編集長は、ふとある音に耳を止めたのだった。「♬ピャラリーラララー・ピャラリーラリー♬」な、なんだ、この美しくも感傷的な音は？　ボロボロになった編集長の心に、音楽がしみこみ、たらりと涙がこぼれていた。「泣けるなー、ゼル伝の音楽には…」。

と、マジにつぶやいたのは、御存じゼル伝での、リンクが地下迷宮の奥で見つけた笛を使う時に流れる音だ（レベル５まで行かないと聴けないよ）。

それじゃあというわけで、今月から始まるＦＣＭ（ファミコン・ミュージック）ベスト10。レコードも続々と発売され、市民権を得はじめたファミコンの音楽。もはや“ＢＧＭ”のレベルじゃないね。ちゃーんと音楽として評価して、ますますもって、ファミコンの音楽の世界を、盛り上げようというコーナーなのだ。

さっそくでき上った下のチャートは、編集部内でアンケートをとって集計したもの。キミのごひいきは入ってるかな？　コメントをいくつか拾うと“「プーヤン」は、タイコのリズムが気持ちよくって生きる意欲がわいてきます(ダイエット佐藤)”“「バーガータイム」で、敵なのにリズムにのってウインナやタマゴさんがおどるのがサイッコー!!(㋲記者)”“「テクザー」の暗めの音が捨てがたいっ！（㊝)”“私の頭にはつねに、いつでも、マッピーが鳴っている(㊂)”“「ゴルフ」の音には、えもいわれぬ快感があります。とくにバンカーに玉が落ちる時の音はもう失禁ものです(ヘビジ＆福家)”などなど。みんな同じものが好きっ！、というより、特定のソフトの細部に異常なこだわりをもってることが全体の傾向だ。

次回からは、みんなのおたよりをカンペキに集計してベスト10を作ります。「ゴヒイキＦＣＭ」３つと、「こだわりＦＣＭ」１つ、それに、「絶賛のお言葉」をハガキに書いて（もちろん手紙でもＯＫ！)、編集部ＦＣＭベスト10係まで送ってね。スルドイお便りには、ＦＣＭレコードのプレゼントも予定してるから、頼むぜ。なかんじで、エンディング・テーマは“ポールポジションII”!!!

コ　メ　ン　ト

任天堂総務部長 今西さんのコメント

音楽担当Kさんはフュージョン・ファン


◀「でもやっぱり中島みゆきが最高ですな」

ほほう、ゼル伝で泣けてくる？　力を入れましたからなー、あれには。ゼル伝の開発の中心になったのは、全部で８人です。ディレクター(“マリオ”と同じ宮本氏)、ゲームデザイナー(シナリオ担当)、デザイナー(キャラクターおこし担当)、それにプログラマー４人ですな。“マリオ”を超えるものを！ということで１年間ぐらいかけて、開発しました。

音楽を作ったのは、その８人とは別でＫくんという人です。年は25, 6歳ぐらいかな。芸大の音響工学関係の学科を出たんで、音楽の趣味はフュージョン／ジャズといっていました。ゼル伝の音楽については、「自然発生的に出てきた」と言ってましたな。音楽担当室には、それはシンセサイザーとかいろんな楽器があって、ワンワン鳴ってるみたいです。そーいえば、宮本も昔、バンドを組んどったらしいですよ。私？　やっぱり１位は、ゼル伝ですなあ。

★FCM BEST 10	
1	ゼルダの伝説(32pts)
2	スーパーマリオ・ブラザーズ(25pts)
3	テグザー(16pts)
4	ツインビー(12pts)
5	バーガー・タイム(11pts)
6	影の伝説(9pts)
7	マッピー(9pts)
8	スターラスター(8pts)
9	プーヤン(7pts)
10	グーニーズ(6pts)
次点	忍者ハットリくん(5pts)

続々と発売されるファミコン音楽ソフト！



▲『ファミコン・ミュージック』(AL)2200円　初回特典にキャラクターのステッカー付。5月25日発売



▲『マリオ・シンドローム』(K)1300円　初回特典にゴールド・メタリックのステッカーなど。5月16日発売



▲『サウンド・マリオ・ブラザーズ』(TJ) 2500円　30分近くマリオ音楽をたん能!!　5月25日発売



▲『マリオの大冒険』(30分)ポニー　4800円　内容はマリオの驚テク、裏ワザ集ね。

5月号（P50）でも4枚紹介したけど、その後もバンバン、ファミコン関係のレコードが出てるゾ。まず、ゲーム・ミュージックに関しては、老舗！といってあげたいのがアルファレコード。「企画物」としてではなく、ゲーム音楽を楽しいジャンルとして考え、GMOレーベル（ゲーム・ミュージック・オーガニゼーション＝機関組織）を設立したことが、エライ。第1弾はその名も『ファミコン・ミュージック』。提携した任天堂の人気ゲームを網羅した内容で、アレンジものもあるが、ほぼオリジナルだ。キングは強烈!!スーパーマリオのDISCO／HIP・HOP盤。ビデオ『マリオの大冒険』にもプリンセス・ピーチの唄による「GOGOマリオ!!」って曲が入ってるよ。徳間ジャパンからは、カンペキ・マリオ盤。乞御期待ね。

VIDEO

毎度おさわがせします



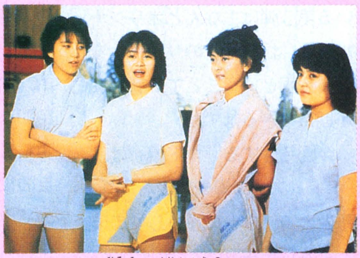
みごとなハウツー青春ビデオ!!

“パンク・ポップ・ヘビメタ・バージンセックス・ハウツービデオ”なるキャッチフレーズのビデオがこのおなじみ「毎度おさわがせします」のニュー・エディット・ビデオだ。ようするにはやりのメイキングものなんだけど、タイトル同様、ひとひねり、ふたひねり加えられてあって、なかなか見させてくれるぞ。

実際“おさわがせ”って、青春の恋愛ABCを毎回、項目に分けて放送してたようなもの。それをダイジェスト的に編集すると、完ペキな男のコ・女のコのハウツーものに、みごとなってるとこがスゴイ。

女のコのひっかけかたから、ピアノの先生（小野みゆき）や女子大生に初体験させてもらうとこ、中山美穂ちゃんと木村一八クンの第一種接近からラストまで絵にかいたように青春してて気持ちいいぞ。小野寺昭の性教育談義も、悩めるキミには必見だ。マジメだが笑える。

撮影現場に登場してくる時や、NG出してもヘヘッと笑ってる、元気に明るい美穂ちゃんが、やっぱり光ってるね。



▲左から斎藤弘美、藤井一子、中山美穂、山下香代子



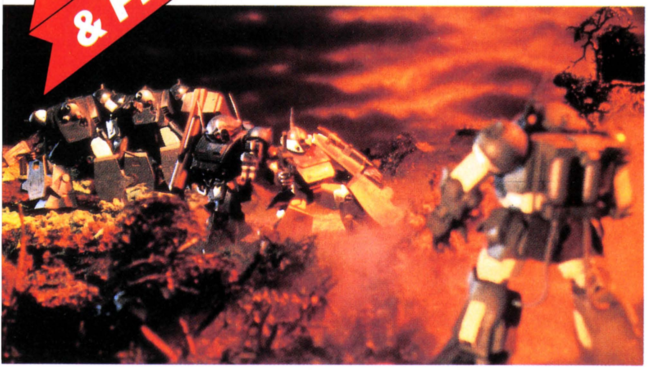


◀美穂ちゃんとやすしの息子、KAJA

●レコード会社略号　AL(アルファ)　K(キング)　TJ(徳間ジャパン)　PO(ポニー)　CS(CBSソニー)　CA(キャニオン)　TO(東芝EMI)

ANIME & FIGURE

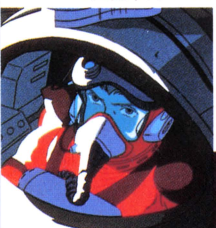
装甲騎兵ボトムズ



武装都市にくりひろげられるヘヴィー・バトル！

'83〜'84年にかけて、ＴＶ放映され好評を博した『装甲騎兵ボトムズ』の再編集版。その第１巻の「ウド編」、第２巻の「クメン編」とも、うれしいことにオープニングにジオラマシーンを収録して、マニアの心をひきつけている。次回に予定されている第３弾は、なんとオリジナル脚本（はま まさのり）による全新作画ということで、新展開が期待できるはずだ。

今回紹介する「ウド編」は、「ボトムズ」の導入部にあたる。悪徳の街、ウドの重々しくて混とんとした描写は、『ボトムズ』の世紀末的ふんいきを強めるための、またとない道具立てだ。



ウドは、シェルター型の軍事基地で、直径５km、全高３kmの半地下都市。地下部分は３階層に分かれて、最下層のＢ３は都市の動力炉になっていて人は住まない。居住区はＢ１、Ｂ２で、地上部は空港や軍事施設になっている。この立体都市のなかには、暴走族のアジト、バトリング（戦闘）会場、チヂリウム（鉱物）保管所、治安警察署、放置された宇宙船など、さまざまな場所が設定してあるのだ。（それぞれが独自の役割をもっているので、この「ウド」をファミコンゲーム化しちゃうのも、なかなかおもしろいかもしれないね）

主人公キリコの声が、怪物ランドの郷田ほずみだったというのは、知ってる人には笑える。

（55分）東芝映像ソフト　9800円



COMIC

少女、縁側、植物、豊かな「庭」の世界！！

庭に枇杷（くだもののの）の木があって、黄色い実がたくさんなっている。池には鯉が泳いでいて、水辺にはタチアオイの花が咲いている。日がよく当たる縁側では、つめを切ったり、おばあちゃんが腰かけてこんにゃくの皮をむいたり、お母さんがミシンをふんでいる、そんな情景が、ここ数年前までは、別に金持ちの家でなくても、普通によくあることだった。学校帰り、制服のまま友達と宿題やったりとか、それにあきて枇杷の木に登ったりとかね。そんな太陽の光にあふれているなつかしい世界が、この本にはいっぱいつまっている。



▲ユズキカズ『枇杷の木の下で』日本文芸社　1200円

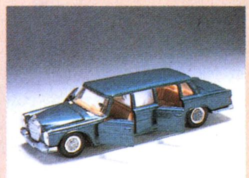
神経症にならないつげ義春、退廃に酔ってしまわない鈴木翁二、若い作者に期待したい。

ミニカー・マニアになる法　その6

人気の西ドイツ車を集める

エンペラー庵跡

日本に輸入されている外車の80％近くをしめているドイツ車。ドイツ車ときけば、“カッチリしてる”というイメージがまっさきにうかぶ。天才フェルディナンド・ポルシェ博士が設計して、約40年間大きなモデルチェンジをしなかったＶＷビートルなんか、その代表格。そんな“がんこ”なドイツ車は、ミニカーにしてもなぜかあきがこない。長い年月、人の視線にふれてきたスタイリングっていうのは、人の心をひきつけるなにかを持っているのだろう。そして美しいということでいえば、ＢＭＷの'67年型クーペ（ソリッド製、写真右下）の直線と曲線のビミョーなミックスなんか、もう芸術品だ。



▲シク（西独製）のベンツ600



▲左からＶＷビートル、メルセデス190、BMW2000CS

〈ミニカー通信byエンペラー庵跡〉たくさんのおたよりアリガトね。これからもヨロシク！

君のもってるファミコンソフト **買います！交換します！**

FAM（ファム）と呼ぼう ファミリーメイト

ファミコンソフトで新品ソフトと交換できるぞ！

新システム！¥3,400分の中古ソフトで新品ソフトと交換できるぞ！

ファミコンソフトを売りたい人

必ず5本以上（ただし全部ちがうソフト）まとめて送って下さい。
尚、買取値段は下の表を参考にして下さい。（買取値段がわからないソフトは、電話でおたずね下さい。）



ファミコンソフトを交換したい人

買取値段3,400円分以上の中古ソフトと、新品ソフト1本（どれでもOK、但し発売されているもの。）交換します。新品ソフトは必ず第3希望のソフトまで書いて下さい。

送り方 申込書の交換・買取どちらかに○をつけて、ソフトといっしょに宅急便か郵便で送って下さい。（宅急便の方が早く着きます。）※ソフトはなるべくじょうぶなダンボール箱などに入れてこわれない様注意して下さい。

送り先 〒101 東京都千代田区神田佐久間町1-21鳥山ビル ファミリーメイト「ファミコンソフト係」

中古ソフトがファムに着きしだい、新品ソフトあるいは現金を送ります。

（届くまで7〜10日ぐらいみてください。）

買 取 値 段 表

昭和61年5月現在

買取値段 ¥1,100
- 忍者ハットリ君
- タッグチームプロレスリング
- ハイドライドスペシャル
- マグマックス
- アーガス
- アトランティスの謎
- ゲゲゲの鬼太郎
- ディグダグII
- 影の伝説
- マイティボンジャック
- スパイVSスパイ

買取値段 ¥1,000
- スーパーマリオブラザーズ
- マッハライダー
- グーニーズ
- ツインビー
- ボンバーマン
- ジャイロダイン
- バルトロン
- オバケのQ太郎
- ポートピア連続殺人事件
- ソンソン

買取値段 ¥800
- スパルタンX
- ヴォルガードII
- バックランド
- テグザー
- アストロロボササ
- バーガータイム
- マクロス
- チャレンジャー
- スペランカー
- 忍者じゃじゃ丸君
- いっき
- キン肉マン
- カラテカ
- スターラスター
- 1942
- ドルアーガの塔

買取値段 ¥600
- ボコスカウォーズ
- 頭脳戦艦ガル
- バトルシティ
- スカイデストロイヤー
- ペンギン君WARS
- ダウボーイ
- ロードファイター
- ドアドア
- 本将棋
- サッカー
- エグゼドエグゼス
- 10ヤードファイト
- 4人打ち麻雀

買取値段 ¥400
- レッキングクルー
- ディグダグ
- バイナリィランド
- ルート16ターボ
- ルナーボール
- F1レース
- ベースボール
- バルーンファイト
- アイスクライマー
- アーバンチャンピオン
- ゴルフ
- テニス
- 麻雀
- フラッピー
- ゲイモス
- プーヤン
- スターフォース
- 忍者くん
- エレベーターアクション
- ロットロット
- パチコン
- イーアルカンフー
- けっきょく南極大冒険
- チャンピオンシップロードランナー
- ジッピーレース
- フォーメーションZ
- フィールドコンバット
- エクセリオン
- おにゃんこTOWN
- ハイパーオリンピック殿様版

買取値段 ¥300
- エキサイトバイク
- デビルワールド
- クルクルランド
- マリオブラザーズ
- パックマン
- ゼビウス
- マッピー
- ギャラガ
- ワープマン
- ロードランナー
- スーパーアラビアン
- ちゃっくんぽっぷ
- スペースインベーダー
- ハイパーオリンピック
- ハイパースポーツ

買取値段 ¥100
- ドンキーコング
- ドンキーコングJr
- ドンキーコング3
- 五目ならべ
- ポパイ
- ピンボール
- ギャラクシアン
- バンゲリングベイ
- ナッツ＆ミルク
- ドンキーコングJrの算数遊び
- ポパイの英語遊び

※ワイルドガンマン ダックハント ボーガンズアレイ 及びディスク版ソフトは買取り、交換できません。

交換する場合の例

交換する場合の例	買取値段
●忍者ハットリ君	1,100円
●グーニーズ	1,000円
●サッカー	600円
●テニス	400円
●ギャラガ	300円
	合計3,400円

→ 新品のソフト 1 本

FAMでは、ファミリーコンピュータ本体も買い取っています。
買取値段は電話でお問い合わせ下さい。
（Joyスティック、ロボットは扱っていません。）

FAM ファミリーメイト

営業時間（日曜・祭日休み）AM10:30〜PM7:00
〒101 東京都千代田区神田佐久間町1-21 鳥山ビル
TEL03(257)0453

※申込書がない人は自分で作って下さい。

買取・交換申込書

（どちらかに○をつける）

ふりがな 名 前	年令 オ
住所（〒 － ）	
電話 市外局番（ ）	学校名

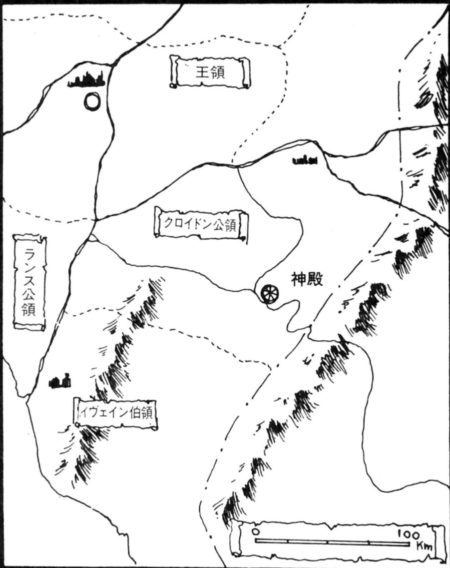
交換したい新品ソフト（現金希望の人は書かないで下さい。）

●第1希望	●第2希望	●第3希望
メーカー	メーカー	メーカー
ソフト名	ソフト名	ソフト名

（コンプティーク6）

キリトリ線

て、聖体を安置する神殿の核が、岩にしがみつくように存在する。
そこまでゆくと、周辺一帯を見晴らすことができる。眼下には、それぞれの水平面を有して不規則に配置された神殿の施設群が、岩だらけの斜面1kmにわたってへばりつくように散在するのが見えるはずだ。それは長年にわたって増設されてきた神殿の成長を示している。それが細いまがりくねった参道を介して、ふもとの巡礼町につながってゆく。さらに、町の外には緑におおわれた丘陵(きゅうりょう)がひろがり、その6km四方を、神殿は永久に領有すると考えられていた。
元来、ラスダシャンは、先住民族の聖地であった。その石灰質の岩山には、長年にわたる風雨の浸蝕によって、巨大な鐘乳洞(しょうにゅうどう)が形成されていた。それはあまりに大きく、また複雑だったので、すべてを知る者もいなかった。その環境に適応した生物、様々な菌類と地虫、節足動物が棲みついて、一つの閉じたエコシステムができあがっていた。それは考えられるかぎりの過去から存在して、その姿を変えていなかったのだ。彼ら先住民は、そこを大地の精霊グロームの棲み家の一つと考え、鐘乳洞(しょうにゅうどう)の上の台地に、それを奉(まつ)って神殿を建てた。現在のアダンの神殿は、さらにその上に建てられたもので、昔の神殿は、地下構造となって今も存在していた。それを知るのは、ほんのひと握りの上級神官だけだった。そうして、彼らは先住民の痕跡を消した、他のあらゆる跡を消したように。それは、敗れ去った先住民とその上に繁栄するトゥールの象徴であった。



神殿は、クロイドン公領、フラテル街道の起点に位置する。



岩山の斜面に、散在する神殿群。その不規則な配置は、神殿の歴史をものがたる。



ホーバン
最高位をもつ神殿の大神官で、セラスの養父。



ハヴォル
大神官の一人で、ホーバンの補佐役。



コルビシュ
ホーバン直属の異端審問官で、異端学、魔法学の権威。



エイシル
コルビシュ異端学研究室付きの助手。



セラス
14才という年齢にもかかわらず、すでに多くの部下をしたがえている女異端審問宮。



イエルファン
ヴァリス男爵直参の騎士で、オルセナの武術師範。



リセリック
イヴェインの貴族階級の出身で、セラスに想いを寄せる17才の神官兵士。



ベレンデス
古参の神官兵士で、リセリックとは同郷でもある。



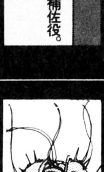
レイダル伯
レイダル辺境伯領を統治するギナツ家の第9代当主。才覚と自信に裏打ちされた野心家。



アウレリアス
元エルギーザの、トゥール最強の魔道師。レイダル伯の参謀。



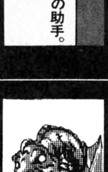
大白猿
スウガ山脈からバンタの繁茂する森林にかけて生息する、今は絶滅したとされる半獣人。



クラーケン
地下水脈に巣くう淡水棲の巨大軟体動物。



ドーントレス
クウェイでライが手に入れた、2本の尾を持つ愛馬。



沼魔
トゥール特産の半水棲半陸棲の硬骨魚類。狩猟民のトーテムとなっている。



カッファ山脈を背後に、ラスダシャンの上には神殿が、麓には巡礼町があった。

Vagrants

神殿は、トゥールの民の象徴であった

宗教は、そのなかに大概のものをふくんでいる。極端に楽しみのすくない世界においては、楽しみは供給されるのである。それは、宗教の大切な機能のひとつだ。巡礼もそういった小道具のひとつであり、宗教はそれにじつにうまく大義名分を与えたものだ。

他のすべての教会を統べる神殿は、クロイドン公領南東部のラスダシャンの山麓にある。そこは、トゥールからカッファ山脈をこえ、フェザーンの彼方、アダン父祖の地へとつづく唯一の道、フラテル街道の起点である。その台地状をなすラスダシャンの白い岩山の上に神殿があるのは、しごく当然といえた。神殿は、きびしく危険なフラテス街道をこえて、はるかな父祖の地への心の通路を開くものなのだ。トゥール各地に散在する聖地や教会をまわってきた巡礼者たちは、最後にここ、ラスダシャンの神殿でそれを得ることになる。

巡礼客をあてにして、ふもとにひらけた町に一泊して旅の疲れをいやした巡礼者は、翌朝、神殿のある南東の斜面をのぼってゆく。植物の緑の乏しい白い岩だらけの道をのぼりきって門をぬけた巡礼者たちが目にするのは、直線が強調された広大な幾何学的な庭園と、そのむこう、蒼い空を背景にそびえる白く壮大な大聖堂の姿である。それは見る者を威圧するだろう。よく見ると、庭園には、父祖の地からもたらされた照葉樹が配されている。巡礼者を出迎える神官たち。片隅では、貧しい人々に暖かい食事がほどこされ、大聖堂からは、オルグの聖なる旋律がながれ、朝の礼拝がすでに始まっていることを示すだろう。こうしたことすべてが、巡礼者たちに、真の安息を与えた。

しかし、巡礼者たちが目にするのは、神殿の限られた一部にすぎない。大聖堂の背後には、トゥール全土の教会組織を支配する大神官たちのための執務局、神官たちの信仰生活と実務のための場である一群の修道施設、さらに、貴族の子弟を教育するための修道学校、神学・哲学・論理学・博物学・魔法学を研究する大学施設、貧しい者のための医療施設、高貴な外来者のための宿泊所、神官兵士の砦、そして、頂上近くポツンとはなれ

CHARACTER



ライ
2061年、地球に生まれ、海上都市に住んでいた好奇心旺盛な14才の少年。



スタン
ライとは、寄宿制中学校では同室の仲で、絶妙のコンビを組んでいた悪友。



テレス
謎のヴァグランツの少女。これまた謎の〝賢者の道〟なるものをさがしている。



シオーン
ライの夢のなかに現われ、ライに助けを求めた謎の女性。



ゲラン卿
レイダル辺境伯の甥で、ギナツ家の血筋らしく野心的な壮年のスタイリスト。



獣師
レイダル伯に仕える魔道師にその腕を見こまれ、引き抜かれた元ギルドの老魔法使い。



アドリン王女
トゥールの王、エクエレミスⅢの第四王女で13才の勝気な〝お姫様〟。



ヴァリス男爵
オルセナ公の世継ぎで、公領の実質的な統治者。国王の第2王女を妃にむかえている。



ライロック卿
オルセナ公家に仕える家令。今はヴァリス男爵の補佐をしている。

ABSTRACT　前号までのあらすじ

Vagrants

自分の意志とは別なかたちでライは神殿へ…

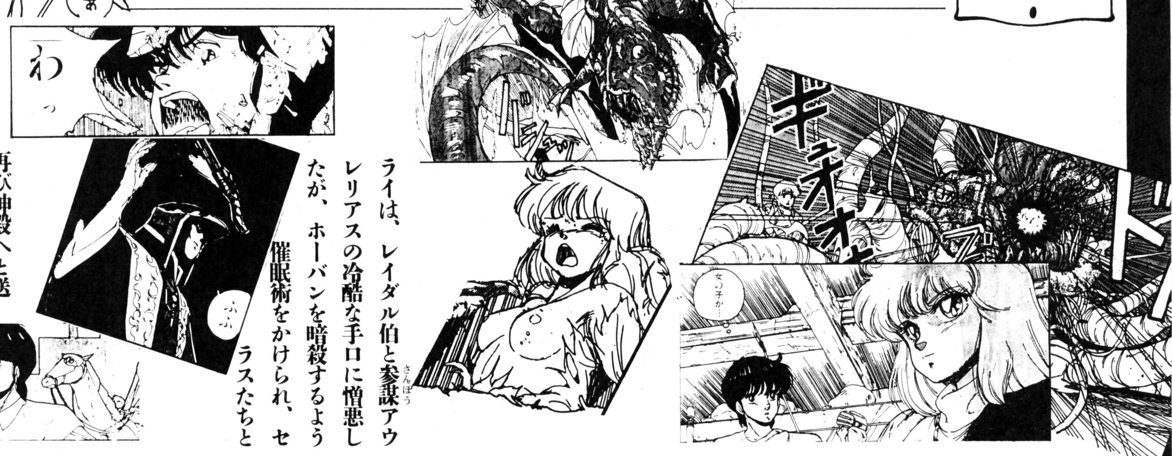


2075年、海上都市に住む14才の少年ライは、ふとしたことで、ヴァグランツの少女テレスの逃避行に巻きこまれ、異世界に連れていかれてしまった。やがて、テレスともはぐれたライがたどりついたのは、巨大な樹木の繁茂する魔力に満ちた世界トゥールであった。そこは、剣による統治が行われている世界でもあった。

ここでは、レイダル辺境伯を中心に戦乱の兆しがあった。辺境伯は、異端の魔を用いてアドリン王女誘拐を企てたが、ちょうどそこに現れたライによって、それは失敗に終った。その功を認められ、オルセナ公にやっかいになっていたライは、いあわせた神殿の異端審問官セラスの誘いで、神殿へ移ることにした。しかし、ライの存在に興味を抱いたレイダル伯は、神殿へ向うライとセラスの一行を襲わせ、虜にしてしまった。



ライは、レイダル伯と参謀アウレリアスの冷酷な手口に憎悪したが、ホーバンを暗殺するよう催眠術をかけられ、セラスたちと再び神殿へと送りこまれた。





もある）。それによって異なる被疑者の反応と反応時間がチェックされる。

すでに、精霊の存在に感応してしまった者は、精霊を言葉としてではなく世界の事実のひとつとして受けいれている。そうした異端者とそうではない者とでは、その反応時間に、決定的なズレがある。そして、その反応は、識閾下で起こり、そのズレを意識的にかくすことはできないのだ。一連のテスト、すなわち、精霊を主体として見なした質問、見なさない質問、精霊とはまったく関係のない質問、それから得られるデータによって、被疑者が異端かどうかは、明確に識別されるのである。

問題は、識別した異端者をどう処理するかである。神殿は、異端者に神殿の手先になることを強要した。もし断われば、彼には死しかない。コントロールできない大きな魔力をほうっておくことは、あまりにも危険だったからだ。味方にひきいれた者にも、死に至る中毒性の毒物を投与して、けっして神殿を裏切れないようにした。しかし、神殿自体が異端を用いていることは公にできないことだったから、神殿に仕える異端者は、常に密偵として働くことになった。



神聖記ヴァグランツ

Vagrants

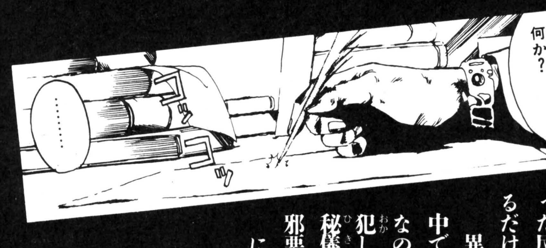
〈設定〉集 byヴォクソール・プロ

Vagrants

神殿の重要な役割は、異端者を裁くことだ



神殿は異端者を裁かねばならない。それは彼らが、トウールにおける反逆者だからだ。神殿はトウールにおける理を定めた。貴族は神殿から支配権を授かり、理に従って自己を展開してゆく。それゆえ、社会は安定し、民衆はその中に平穏な幸福をみいだす。異端者は神殿の理を否定して、貴族の支配権を無視し、民衆を不安におとしいれる。故に、あらゆる異端者は、権力に対する反逆の意図に関わらず裁かれねばならないのだ。それは、権力者の論理である。こういった専制的な社会では、反逆者になった異端者と、異端者になった反逆者がいるだけなのだ。



異端思想の中で最も危険なのは、法を犯して世界の秘儀に通じ、邪悪な力を手に入れようとすることである。

すなわち、精霊の方法の禁を犯すものである。ギルドの魔法使いは、精霊とコミュニケートすることなしに、テクニックとして小規模な精霊を使って方法を行なう。それは、工学であり誰でも行なえる種類のものだ。ところが、ある一線をこえた魔法使いは自分の使っている精霊の存在を感知してしまうのだ。それは、テクニックとしての組み合せと積み重ねの達成する結果を一足躍びに実現する。すなわち、より上位の精霊に直接アクセスしてしまうのである。それには特別な才能を必要とする。すなわち、精霊に対する感受性や親和力である。しかし、特定の訓練なしにこの能力が発現することは、まれである。





したがって、神殿の役割のひとつは、強大な精霊を操るようになる以前の段階で、異端の魔法使いを見つけだし、処理することである。

こうした異端を識別するポイントは、異端者の価値感や目的意識にあるのではない。それ以前の認識のフェーズ、すなわち、彼らの持っている精霊に対する感受性であり、親和力なのである。

審問者が問いかけ、被疑者がそれに答える。しかし、返答は重要ではない。答えを求めるのは、返答の内容に注意をひきつけておくためのトリックであって、本当のテストは、その質問のレトリックの中にある。〃グラオルが吹いて、樹が倒れる〃という言まわしと、〃樹が倒される〃との違いは何か。それは〃グラオルを主体としてみなすか否かにある（注、グラオル＝季節の変わりめに吹く強烈な風。特定の精霊をさす固有名詞で

急げライ!! セラスの親殺しを阻止できるのは君だけだ!!



 第1部第5話・完　次号(6月8日発売)につづく!!


私は……
そんな力は
持っていません……
そ、それじゃ……
………僕は
自分の世界に
帰れないことに
なる——
カキーン
——……
上で神官兵が
戦っています……
——!
セラス……!!
上には どう
行けばいいんだっ!?
上手……左側に
階段があります
ダッ
待って!!
とっ……


私は………
私はシオーン
神殿に捕われて
心でずうっと助けを
求めていました…
その間
どこかで
あなたを見た
ような……
あなたは？
僕はライ……
シオーン……
なぜこんなところに？
――……
私がエルギーザの
魔道士だから…
じゃあ やっぱり
君が魔法で
僕をよび寄せ
たんだね
呼びよせる!?
あなたは 自分で
この世界にやってきたのでは
ないのですか？
僕は……
僕は一人じゃこの世界には
これないいんだ……


ぼっ………
僕は君を知っている……
君は…夢の中で
僕に助けを求めていた
女性(ヒト)だ……


んっ――……
歌がやんだ
誰(だれ)?
!
ピチャー…
君はっ!


光だ……
出口か?
はぁ
はぁ
はぁ
はぁ
これは——
んっ!!
歌だ!?
歌だぞ……
それも……
女の……声だ!?
これを……
たどっていけば……


はあ
はあ
はっ
はあ
はあ
はあ
いったい……どうしちまったんだ……それに…ここはどこだ？
はあ
はあ
なんで……あの部屋にたおれてたんだ…
はあ
この傷……
僕は大神官を殺してしまったんだろうか……
はあ
だとすると……ここは神殿か…？
でも…どうして
はあ
はあ
……そうだ！セラスは…!?
ううっ
光だっ



ダン
……
スッ
ポタッ
ポタッ
よせっ ホーバン
あんたの娘は
今 普通じゃないっ!!


くそォオ!
斬れエッ
ふふっ…
ピクッ
ぎゃあああ
ドシュッ
ホ……
ホーバン…
ぐあっ
があぁっ
ピッ
ピッ


セラス!!
ガシャ
ガシャ
ガシャ
ガシャ
だっ…だれかっ
なんとかしろっ!!
ニヤ…
斬れっ!!
斬れっ!!
ラ・ラおおお…
ダッ
ス
バシュッ


困ります！
セラス様!!
神官の方々の御前です！
剣をおはずし下さいっ!!
あっ そんな!!
ビチャッ
ヨロッ
スゥ
ドサッ


オオオオ…
シュウウ
ドザッ
死んでしまったんですか……?
力をセーブするヒマがなかった……しばらくは目がさめんだろう
シュウウウ。
このままにしておけ…
そろそろ調問会が始まるころだな…エイシル行くぞ……


ガァッ!
!!
はあっ!!
バッ
シュワッ
バチッ
ぐおっ
オオオオ
バチ
バチ

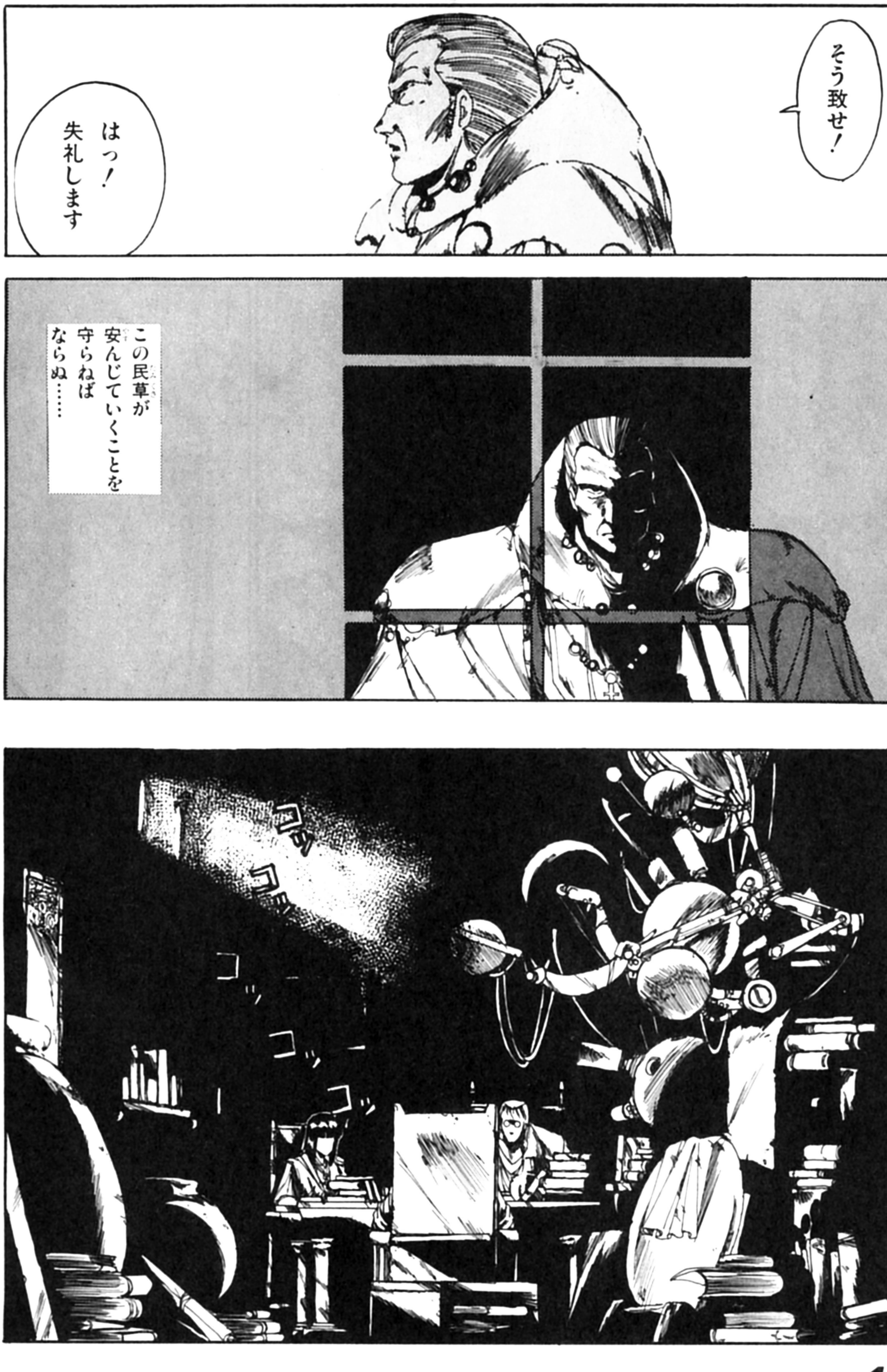

ホーバンだっ!!
ホーバンを殺すんだ!
シュウーウ
憑き者か……
シュウウウ
ホーバンは死なねばならぬっ
シュウウ
ググググ
奴はどこだっ!!
教えられんな!



先生!!
ド
んっ!?
ブチブチッ
ググ
ガシャン
ググググ
オオオ
シュウウ。
シュウ。
シュウウウウ…

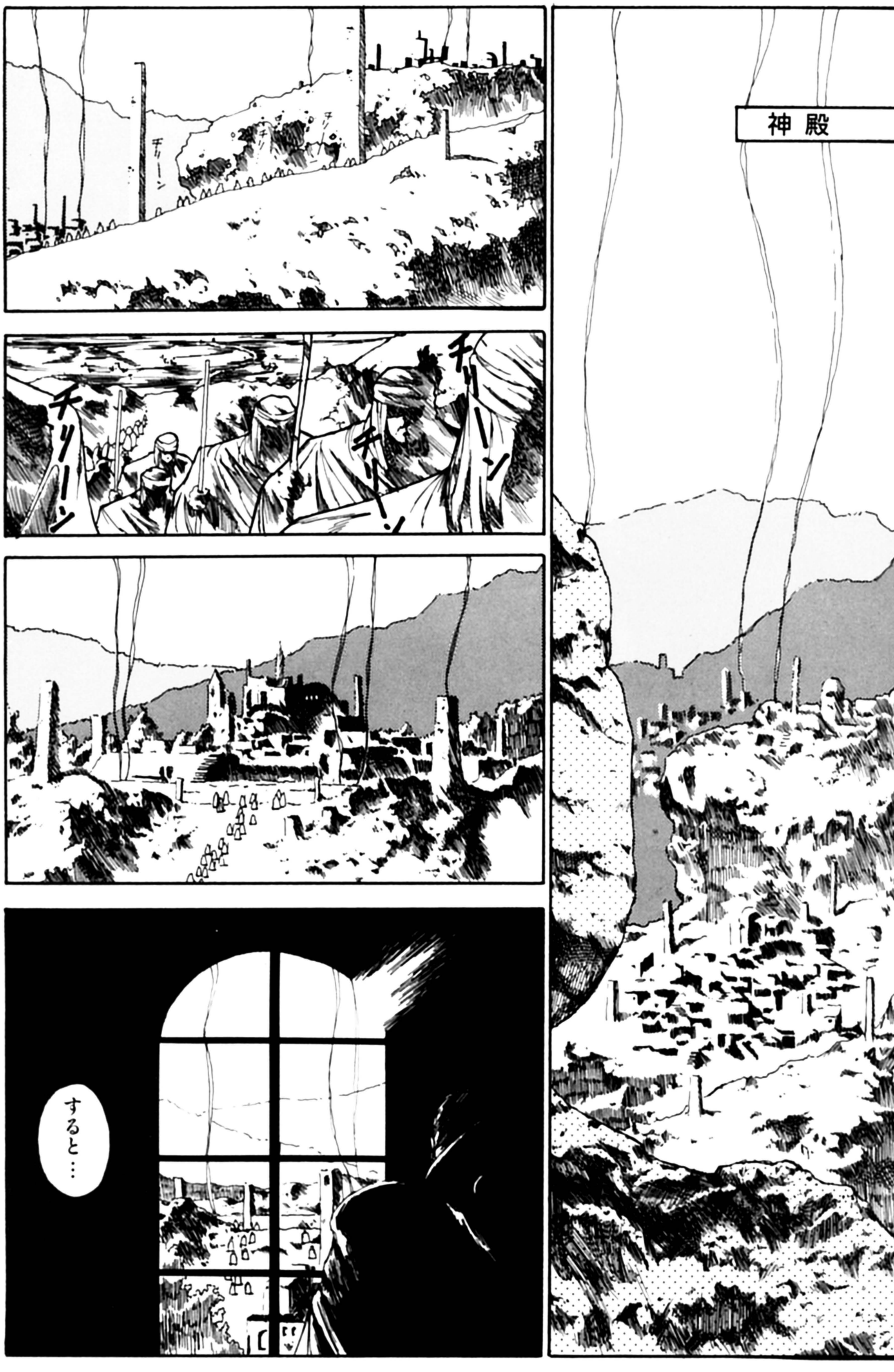

「異端と決まったらどうするね…？」
「そうならないことを祈るさ……」
「何に祈る？」
「あんたの神に……」
「ふっ……賢いんだな……」
「………」
ふむ……全くノーマルだな
セラス嬢ちゃんも今回は的はずれだったようだな
―セラス嬢ちゃんも……
ドッ！
せらすジョウチャン!!

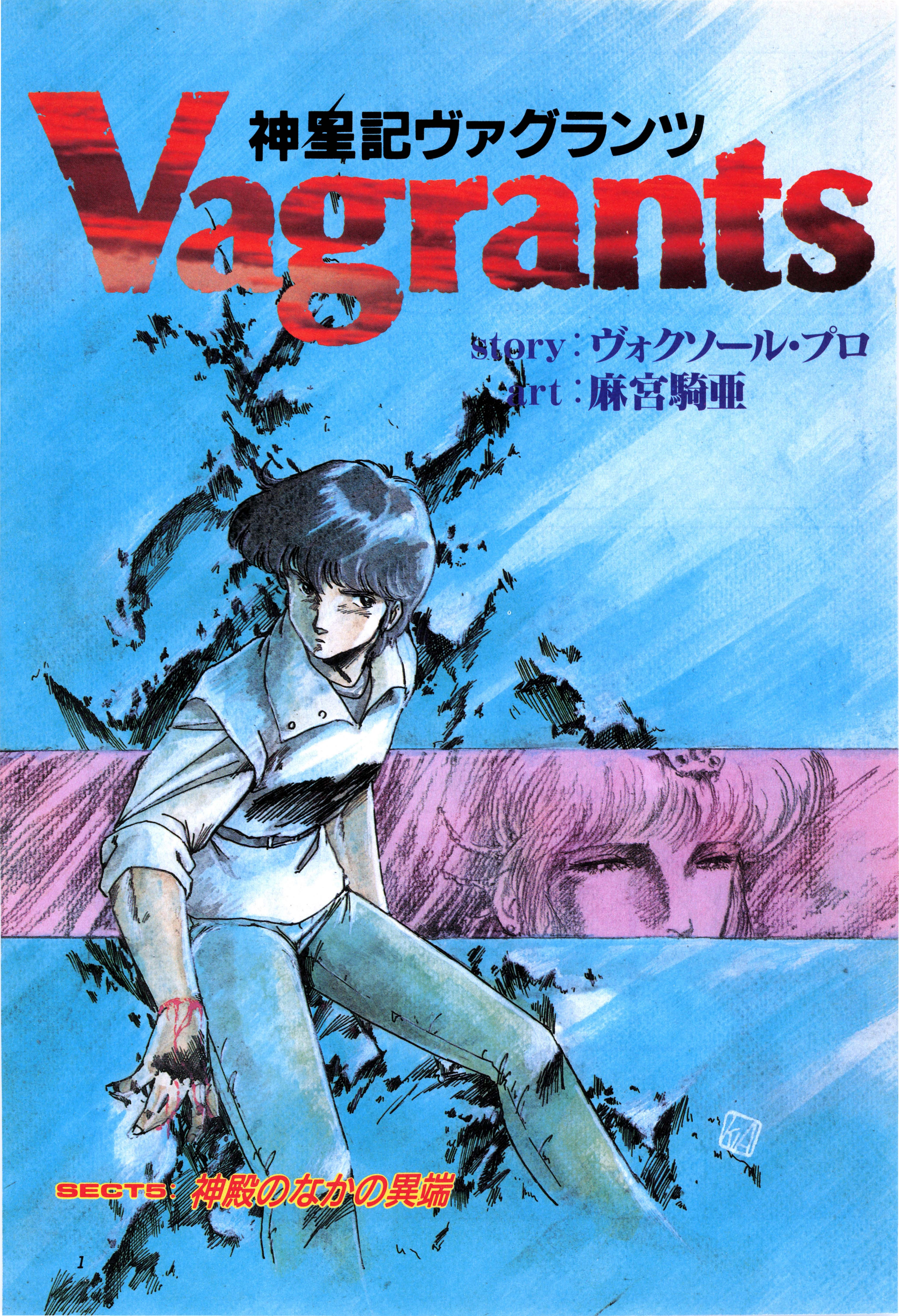

強烈(グラオル)な風が吹いて 樹(き)が倒れた…… その樹の種類は 何か？
ゴッ ゴッ
…………
水(アスライ)は炎(カカタル)を消すことができるが…氷には万能か？
ゴッ ゴッ ゴッ
適当では ないね
ゴッ ゴッ ゴッ
…………
ゴッ ゴッ
カリ カリ
最後の質問だ
空に太陽の 輝く日もあるのを 知らないのは 雨雲だけとは どういう意味か
ゴッ ゴッ ゴッ ゴッ ゴッ ゴッ
エイシル！ 調書を…
ゴッ
はい…


そう致せ！
はっ！
失礼します
この民草が
安んじていくことを
守らねば
ならぬ……
コッ
コッ
コッ
コッ
コッ


やはり悪しき魔道士がレイダルとむすびついたと…
おそらくな
ホーバン様…
セラス異端審門官が帰還してまいりました
地階の会見の間に通せ　ただちに関係者をあつめよ　調問会を開く
例の……異端とおぼしき輩の扱い…
いかがいたしましょう
コルビシュに任せるがよかろう…

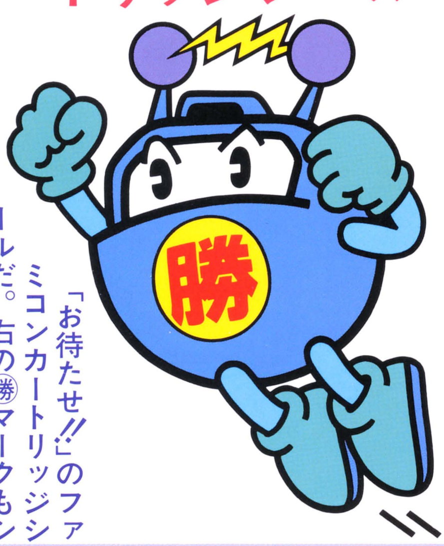
神殿の平穏な朝。しかし、レイダルの陰謀は確実に歩みよる……。




神星記ヴァグランツ
Vagrants
story：ヴォクソール・プロ
art：麻宮騎亜
SECT5：神殿のなかの異端

特別付録No.3

これは便利!
ファミコン
カートリッジシール



「お待たせ!!」のファミコンカートリッジシールだ。右の勝マークもシールにして使ってネ!!

ヴォルガードII	No.
影の伝説	No.
サーカスチャーリー	No.
ジャイロダイン	No.
セクロス	No.
テグザー	No.
ハイドライドスペシャル	No.
バルトロン	No.
プーヤン	No.
ポートピア連続殺人事件	No.
ポパイ	No.
ポパイの英語遊び	No.
本将棋	No.
ボンバーマン	No.
マイティ・ボンジャック	No.
マグマックス	No.
麻雀	No.
マッハライダー	No.
マリオブラザーズ	No.
4人打ち麻雀	No.
ルナーボール	No.
ルート16ターボ	No.
レッキングクルー	No.
ロードランナー	No.
ワイルドガンマン	No.
	No.
	No.
	No.
	No.
	No.





これはもう、本将棋。

●プレイヤーの先手・後手・飛車落ち・二枚落ち、コンピュータの飛車落ち・二枚落ちが選べます。
●すべての対戦条件に、時間制限のアリ・ナシが選べます。
●遊び方が12通りありますので、初心者からマニアまで幅広く楽しめます。

〈標準小売価格〉 **¥4,500**

●全国の百貨店、量販店、専門店でお買い求めください。

株式会社 セタ
〒152 東京都目黒区中根1-9-9
(アルュメビル)

ファミリー コンピュータ™・用カセット

01 本将棋

内藤九段 将棋秘伝



発行所 角川書店
〒10 東京都千代田区富士見2-1-3
☎03-238-8523(販売部)
定価430円

©Kadokawashoten 1986　凸版印刷株式会社　Printed in Japan　雑誌13977—6